VSE KAR VAŠ PC POTREBUJE

PC Format

DVD IZDAJA

INTEL VRAČA UDAREC

Preizkusili smo novega kralja med procesorji

VELIKI TEST

Osnovnih plošč

Preizkusili in ocenili smo 10 igričarskih primerkov

SESTAVITE SVOJ NOTESNIK

Preprosto in poceni sestavite notesnik po svojih željah!

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Poročilo z E3, Rise of Legends, Heroes of Might&Magic 5, Operation Flashpoint 2, FIFA World Cup 2006...

NOVI ZAKONI FIZIKE

EKSKLUZIVNO! Kartica, ki bo postavila nova pravila v svetu računalniških iger

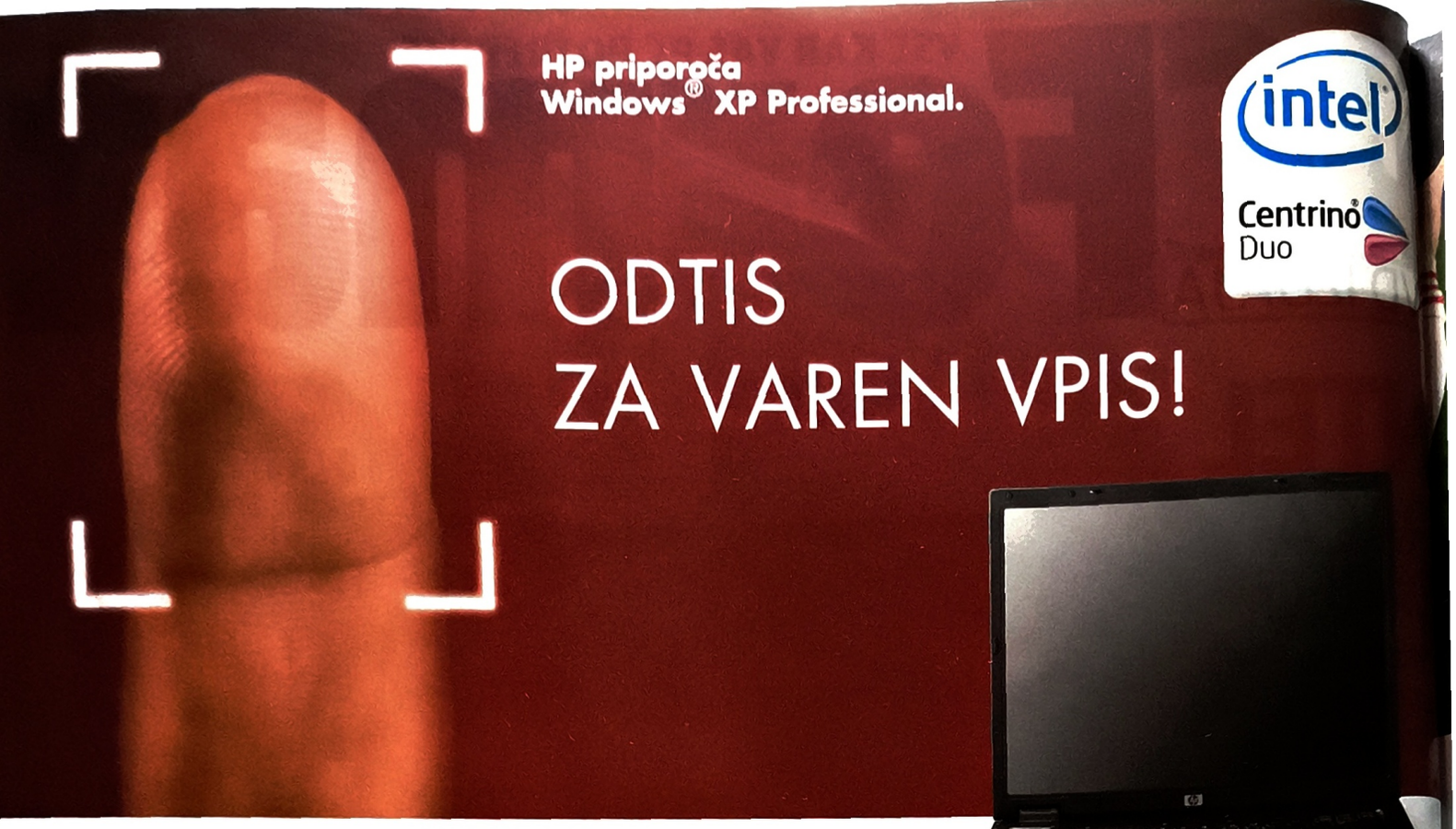
148 STRANI

JUNIJ 2006 / 52 / 1.450 SIT / 6,05€

9 771580 819009

plačana pri pošti 2102

DARILO! >> BREZPLAČNA 32-STRANSKA PRILOGA O OBLIKOVANJU IN TIPOGRAFIJI



Z biometričnim čitalcem prstnih odtisov se bo prenosnik HP COMPAQ nc6320 odzval samo vam, zato bodo vaši osebni podatki ohranili svojo zasebnost. Prištejte k varnosti še zmogljiv dvojedrni procesor Intel® Core™ Duo in ne boste se mogli načuditi svoji učinkovitosti!

PRENOSNI RAČUNALNIK HP COMPAQ nc6320

Informativna cena za nc6320 (z DDV):
329.086,00 SIT
1.373,25 €

- **Mobilna tehnologija Intel® Centrino® Duo**
  - Procesor Intel® Core™ Duo T2300 (1,66 GHz, 2MB L2 cache)
  - Integriran vmesnik Intel® PRO WLAN 802.11 a/b/g
- Windows® XP Professional SLO
- **Biometrični čitalec prstnih odtisov**
- Pomnilnik 512 MB 533 MHz DDR2, 1 slot prost – razširljiv do 2 GB
- Trdi disk 80 GB SMART SATA 5400 rpm
- Vgrajen pogon DVD+/-RW - DoubleLayer
- Intel® Graphics Media Accelerator 950 do 128 MB pomnilnika „shared"
- Zaslon 15,0'' TFT XGA 1024 x 768
- Integriran vmesnik Bluetooth
- Garancija: 1 leto

PRENOSNI RAČUNALNIK HP COMPAQ nx6110

Informativna cena za nx6110 (z DDV):
282.025,00 SIT
1.176,87 €

- **Mobilna tehnologija Intel® Centrino®**
  - Procesor Intel® Pentium® M 740 (1,73 GHz, 2 MB L2 cache)
  - Integriran vmesnik Intel® PRO WLAN 802.11 b/g
- Windows® XP Professional SLO
- Pomnilnik 512 MB DDR 333 MHz
- Trdi disk 60 GB SMART ATA 4200 rpm
- Vgrajen pogon DVD +/- RW - DoubleLayer
- Intel® Graphics Media Accelerator 900 do 128 MB pomnilnika „shared"
- Zaslon 15'' TFT XGA 1024 x 768
- Integriran vmesnik Bluetooth
- Garancija: 1 leto

PRENOSNI RAČUNALNIK HP COMPAQ nx8220

Informativna cena za nx8220 (z DDV):
403.088,00 SIT
1.682,86 €

- **Mobilna tehnologija Intel® Centrino®**
  - Procesor Intel® Pentium® M 760 (2,00 GHz, 2 MB L2 cache)
  - Integriran vmesnik Intel® PRO WLAN 802.11 b/g
- Windows® XP Professional SLO
- Pomnilnik 1 GB MB 533 MHz
- Trdi disk 80 GB SMART ATA 5400 rpm
- Vgrajen pogon DVD +/- RW - MultiBay II
- ATI MOBILITY RADEON X600 graphics controller s 64 MB pomnilnika
- Zaslon 15,4'' TFT WSXGA + WVA 1680 x 1050
- Integriran vmesnik Bluetooth
- Garancija: 1 leto

DISS

AVTERA

ZA CENE IN OSTALE MODELE V AKCIJI:

KLIKNITE **www.diss.si/hp/akcija**

OBIŠČITE **www.avtera.si/hp/akcija**

© 2006 Hewlett-Packard Development Company, L.P. ... blagovni znamki ... Microsoft Corporation ali njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel ... Centrino logo ... Inside logo so registrirane blagovne znamke v lasti družbe Intel Corporation ali njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zalog. ... www.avtera.si ... lahko kupite pri prodajalcih HP: **ADD d.o.o.**, 01 479 00 11, **ALARIX d.o.o.**, 01 242 50 10, **ANNI d.o.o.**, 01 580 00 00, **ARNE d.o.o.**, 01 561 03 10, **ATR d.o.o.**, ... **INA d.o.o.**, ... d.o.o., 07 332 1638, **COMTRON d.o.o.**, 02 300 3 500, **GAMBIT TRADE d.o.o.**, 01 437 63 33, **HC CENTER d.o.o.**, 01 586 24 50, **HERMES NOVA d.o.o.**, ... 00, **MEDIC TEAM d.o.o.**, 07 33 21 610, **METALING d.o.o.**, 03 426 8500, **MIKRO d.o.o.**, 01 561 31 90, **MR 2 d.o.o.**, 04 530 4000, **PARÇOM d.o.o.**, 05 335 27 00, ... d.d., 01 58 55 200, **SINFONIKA d.d.**, 01 5887 112, **SISTEMI SHIFT d.d.**, 05 330 21 30, **SRC.SI d.o.o.**, ... 242 80 00, **ZUPO d.o.o.** 080 123 8.

Pridruži se igri. V kritičnih trenutkih je kvaliteta tista, ki nekaj velja.

Satellite A100-232

- Intel® Celeron™ procesor 380 (1.6 GHz, 400 MHz FSB, 1 MB drugostopenjskega predpomnilnika)
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- Tipkovnica odporna proti politju s tekočino, HD avdio podpora
- ATI Radeon® Xpress 200M do 128 MB DDR2 RAM
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **174.916 SIT** brez DDV (209.900 SIT z DDV, 875.90 EUR)

Satellite Pro M70-199

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Pentium® M procesor 770 (2.13 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 915PM
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- ATI MOBILITY™ RADEON® X700
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g, Bluetooth
- 5 v 1 medijska reža (podpira SD™ Card, Memory Stick®, Memory Stick Pro™, MultiMedia Card™, xD-Picture Card™)
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem s SRS® TruSurround XT™ sistemom
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **359.460 SIT** brez DDV (431.352 SIT z DDV, 1.800 EUR)

ToshibaEasyGuard
Carefree Mobile Computing

Tecra A4-223

- Intel® Centrino™, ki vključuje Intel® Pentium® M procesor 740 (1.73 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika), Intel® PRO/brezžično 2200BG mrežno povezavo in Intel® 915PM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- ATI MOBILITY™ RADEON® X600SE, 64 MB DDR video RAM
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT VA barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g, 10/100/1000 Base-TX Ethernet, Bluetooth
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **293.559 SIT** brez DDV
(352.271 SIT z DDV, 1.470 EUR)

FIFA WORLD CUP GERMANY 2006
TOSHIBA
Official IT Partner

Toshibini prenosniki so opremljeni z brezžičnim omrežnim vmesnikom in vgrajeno Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo, ki omogoča poslovnežem popolno brezskrbnost. Toshiba EasyGuard je najnovejša tehnologija z naprednim sistemom zaščite podatkov in enostavno povezljivostjo. S pritiskom na gumb vstopite v svet brezskrbne mobilne tehnologije

Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Core logo, Intel Inside, Intel inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. adidas and the 3-Bars logo are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission.

www.inea.si/toshiba

INEA

TOSHIBA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCFormat
PCF 52 Junij 2006

Vse, kar vas PC potrebuje

V tej številki

Vklop
Windows na Macu 10
Novice 11
Opremljeni 16

Teme
Naredi sam: notesnik 24
Kako smo sami sestavili čisto pravi notesnik
Intelov čudež 30
Najnovejši procesor bo pometel s konkurenco
Holografski kot shramba 34
Vrhunci razvoja o holografskem hranjenju

Delavnice
Tretja dimenzija modeliranja 82
Odvrzite okove dveh dimenzij in stopite v tretjo
Uzrite se v Quake 4 84
Vaš obraz v strelskem obračunu
Posneti zvoki 86
Snemajte vse z *Alive Recorder 2*
Fotografije in HDR 90
Naj bodo vaši izdelki fotorealistični
BF2 po vaši meri 88
Nadaljevanje delavnice o modificiranju

Vodiči
V mreži hekerjev 92
V mreži rootkitov
Vprašajte sitnobo 96
Če upate...

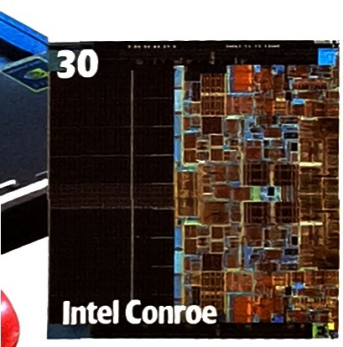
Odklop
DVD kotiček 111
Spletne strani 112
Samo še to... 114

24

SAM SVOJ MOJSTER
Preverili smo, če se splača sestaviti lasten notesnik

Ageia PhysX

Prihodnost iger ali le še en nepomemben kos plastike?



Kazalo oglasov

Acord-92	12, 45, 49, 116	Lancom	97
Alterna Intertrade	7	MikroingTrade	77
Andersen	113	Norman	15
Asbis	115	Parametica	71
Bavaria IT	94	Radio Krško	42
Chip	22	Radio Viva	109
Domenca	9	Ribera	93
Domex	19	SiSplet	99
F-Secure	33, 95	Tech Trade	13
HP	2	Telemach	76
Inea	3	TSE	47
IN.PU.T	23	VideoToP	29, 72, 87
KFM	101		

NAROČITE SE!

MODRA ŠTEVILKA

Ne dovolite, da bi imeli drugi PCFormat pred vami!

• 080 23 13

str. 20

Soočeni

42 Projektorji
4 modeli za domači kino

100 Supertest
Osnovne plošče

Strojna oprema

38 Ageia PhysX
44 Toxic X1900XTX
45 LCD TV Medialine 3200 DWDL32"
45 Toshiba Satellite M100
46 Casio Exilim EX-Z850
46 Pentax Optio WPI
47 G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX
48 Lexmark C522
48 FSP Blue Storm 400
48 Twinhead Durabook R15B
49 Sparkle 7600GT
49 Samsung Pocket Imager SP-P300

Programska oprema

50 Boot Camp
50 Registry Repair 2005
51 World Builder 4 Pro

Igre

54 Igre prihajajo – E3
58 Za kulisami
62 Ghost Recon: Advanced Warfighter
64 Dreamfall: The Longest Journey
65 FIFA World Cup Germany 2006
66 Rise of Nations: Rise of Legends
68 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
69 City Life
70 Rogue Trooper
71 Desperados 2: Cooper's Revenge
73 Auto Assault
74 Heroes of Might&Magic V
76 Fire Department 3
76 Tabloid Tycoon
76 Take Command 2
77 Plemenska scena
78 Pogled nazaj

PRILOGA

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banovič
Urednik diska Barbara Banovič
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banovič, Boštjan Krajnc, Goran Radinovič, Brane Smodič, Aleš Fras
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Brataša, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Gnliopoulos, Peter Ježovnik, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Fran Lhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Barbara Rižnar, Andrej Sekavčnik, Jelena Varda, Luis Villazon
Ilustracije Goran Radinovič, Barbara Rižnar
Lektoriranje Barbara Banovič
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Janja Cebek, Dina Košir
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk MA – TISK d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 2, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera, GameZone in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net, www.gamezone.si** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

GPS je zakon

Kar me je vedno, fasciniralo pri računalništvu je neskončen pritok novih stvari, s katerimi lajša naša življenja. Tu ne govorim o zgolj novih stvareh v slogu "joj, poglej, ta zobna pasta ti pa zobe pobeli IN zaščiti" Ne, tu imam v mislih zares Nove stvari, tiste, ob katerih si rečeš: "Hudimana, saj sploh ne vem, kako sem živel brez tega!?" Urejevalniki besedila so že ena taka stvar. Verjemite, če bi moral ta uvodnik spravljati skupaj na pisalnem stroju, bi ga zaključil pri tem stavku. Podobno bistra pogruntavščina je denimo elektronska pošta, ki je rešila naše brbončice pred ogabnim okusom znamk. In ko smo pri elektronski pošti, ne moremo mimo interneta, ene najbolj fenomenalnih iznajdb vseh časov. Si sploh lahko predstavljate dan brez te stare mame vseh omrežij? Seznama pa kar noče biti konec: grafični vmesniki in miške so odpihnili na smrt dolgočasno in naporno ukazno vrstico, monitorji LCD so rešili naše nosove pred težo vedno debelejših očal, zaradi miniaturnih predvajalnikov glasbe MP3 pa lahko poslušamo glasbo na ulici in pri tem nismo videti neumno. Medtem ko se nekatere ostale veje človeškega zanimanja, kot je denimo moda, vrtijo v krogu, računalništvo brez strahu pred primanjkljajem idej brzi navzgor. Prihaja internetna telefonija VoIP, ta mesec smo preizkusili celo kartico za izračunavanje fizike v aplikacijah, sistemi GPS postajajo vedno bolj stvar vsakdana... Najboljše pri vsem tem pa je, da bodo nekoč vse naštete stvari imele svoje mesto le še v zgodovinskih učbenikih. Nadomestile jih bodo druge zares Nove stvari, ob katerih bomo/bodo vzklikali: "Hudimana, saj sploh ne vem, kako sem živel brez tega!?"

Heh, v bistvu sem imel namen napisati nekaj o napravah GPS, pa mi ni uspelo zadeve napeljati s takšnega konca, da bi lahko o njih zapisal kaj več kot tistih sedem besed zgoraj. No, skratka, sistemi GPS so super. Zadnjič sem s pomočjo enega našel nek ribnik... To je v bistvu vse o sistemih GPS. Gremo raje na novo številko *PCFormata*, ki ga pravkar držite v rokah.

Ta mesec prilagamo že drugi ilustratorsko obarvan vodič, ki smo ga raztegnili na kar 32 strani. Poleg številnih koristnih nasvetov vam lahko prinese tudi pošasten računalnik v vrednosti 400.000 SIT! Drugače pa je notranjost revije ta mesec posvečena strojni opremi. Omenili smo že kartico, namenjeno fizikalnim izračunom, ki bo morda naslednja velika stvar v svetu iger. Med branjem pa boste naleteli še na opis novega Intelovega procesorja, ki bo, kot kaže, odpihnil vse dosedanje AMD-jeve poskuse, veliki primerjalni test osnovnih plošč, nasvete, kako doma sestaviti notesnik po lastnih željah in še kaj. Brez skrbi, niti za igre, delavnice, novice in ostalo ne boste prikrajšani.

ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIĆ

BRANE SMODIĆ
Ste vedeli, da je Brane tudi nogometni trener? Morate ga videti, kako kriči na vas, ko igramo Pro Evolution Soccer 5.

ALEŠ FRAS

GORAN RADINOVIĆ
Če ne bi pustivši napake v eni njegovi datoteki, bi bila takšnale priloga debela 3.256.997 strani. Prstnin ne bi bilo pocem

Včasih potrebujete izziv.

Včasih ne.

C522N

A4 mrežni laserski tiskalnik

hitrost: 19 str/min barvno in črno-belo
128 MB spomina, razširljiv do 640 MB
čas izpisa 1 strani: 13 sekund
ločljivost: 1200 x 1200 dpi,4800 Color quality
PCL6, PDF, PS3...
USB in Ethernet priključek

.

.

PPC cena z DDV: 114.000 SIT

475,80 EUR

www.lexmark.si
www.alterna-i.si

LEXMARK™

Prodaja preko pooblaščenih prodajalcev in trgovin

Alterna Intertrade d.d. , Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana,
t. 01 5202 800, f. 01 5202 840, **SERVIS:** t. 01 5202 768

ALTERNA INTERTRADE

PCFormat

na vašem disku

Celotni programi

3D Canvas

Orodje za modeliranje in animacijo v realnem času, ki omogoča intuitivno 3D modeliranje po metodi povleci in spusti. Iz enostavnih 3D modelov je mogoče ustvariti kompleksne modele ali le-te ustvariti z uporabo orodij za izdelavo modelov.

Alive WMA MP3 Recorder

Alive WMA MP3 Recorder snema katerikoli vir zvoka z računalnika in ga shrani v datoteko MP3, WAV, Ogg ali VOX. V delavnici v tej številki vam podrobno predstavljamo, kako lahko ta program uporabite za zajem zvoka s spletnih radijskih postaj. Kar vas bo gotovo vrnilo v čase, ko ste čepeli pred radiom in snemali glasbo na kasete.

OpenOffice.org 2.0

Ta popularen brezplačen pisarniški paket je v celoti preveden v slovenščino, vključuje pa naslednje programe: *Writer* je urejevalnik besedil in spletnih strani HTML, *Calc* je urejevalnik preglednic, *Draw* risarski program za risanje vektorskih slik, tu pa so še *Impress*, *Math* in *Base*. Paket se brez težav kosa z *MS Office*.

Realsoft 3D 4.5

Izjemno zmogljiv programski paket za 3D modeliranje, renderiranje in animacijo. Ta vsestranski program je idealen za celo vrsto opravil, uporablja pa ga veliko oblikovalcev, ki delajo v oglaševanju in razvoju računalniških iger, uporabljajo pa ga tudi arhitekti, učitelji in drugi.

Damn Small Linux

Izjemno majhna distribucija Linuxa, ki teče s CD-ja. Na disku boste našli tudi kup uporabnih aplikacij za ta operacijski sistem, navrgli pa smo še nekaj iger (*Super Mario War*, *Legendary Legions* in *Lgeneral*).

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da ugodimo vaši prošnji.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 33 02.

Preizkusni programi

Blender Paket za ustvarjanje 3D grafike in še kaj
Cinema 4D Uporabniku najbolj prijazna 3D aplikacija
Digital Camera Enhancer Zmanjšajte šum na slikah
HDR Shop Obdelava slik z visokim dinamičnim razponom
MediaJoin Združite vse popularne formate avdia in videa
MilkShape 3D Modeliranje z nizkim številom poligonov
RawShooter Essentials 2006 Obdelava fotografij RAW
The GIMP Program za retuširanje in obdelavo fotografij
VisiPics Poiščite in odstranite podvojene slike na disku

Igre

Battles Of Antargis Celotna igra v domišljijskem svetu
CellFactor AGEIA Tech Demo Predstavitev kartice PhysX
CSI: 3 Dimensions of Murder Pridružite se ekipi TV serije
Desperados 2: Cooper's Revenge Nadaljevanje uspešne igre
Freeciv Celotna igra podobna seriji *Civilization*
Heroes of Annihilated Empires Fantazija, vredna ogleda
PRISM: Threat Level Red Prvoosebna strelska igra
Rise & Fall: Civilizations at War Zelo podrobna strategija
Rush For Berlin Strategija postavljena v 2. svetovno vojno
Heroes of Might and Magic V Peti del legendarne serije
Pacific Storm Mešanica strategije, taktične igre in arkade
Rise of Nations: Rise of Legends Vrhunska strategija
Seed Preizkusite to svojevrstno igro zvrsti MMORPG
Space Rangers 2: Rise of the Dominators Zabavna reč

Dodatki in modi

Half-Life 2 - Capture the Flag, Half-Life 2 – Dystopia, Half-Life 2 – Eclipse, Half-Life 2 – Empires, Half-Life 2 – Garry's Mod, Half-Life 2 - GoldenEye: Source, Half-Life 2 - Hidden: Source, Half-Life 2 - Minerva: Metastasis, Half-Life 2 - Source Forts, Half-Life 2 - The Battle Grounds, TES4: Oblivion - XTS - Merchant Mod V1.0, TES4: Oblivion - XTS - Merchant Mod V2

Od blizu GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Pripravite se na smrtonosen kaos, kjer vas nevarnost čaka za vsakim vogalom, za vsakim zapuščenim avtomobilom in za vsakim drevesom. Preverite iz kakšnega testa ste in pokažite svoje vodstvene sposobnosti in taktično znanje. Z najnaprednejšo vojaško opremo in skupino soborcev se boste zapletli v divje ulične boje z nasprotnikom, ki vsekakor nima majhnih ciljev.

Demo različica igre vas popelje v glavno mesto Mehike, v bližnjo prihodnost, kjer boste morali končati del druge misije.

In še več!

Seznam velja za *PCFormatov* DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

[vse na enem mestu]

mimovrste
www.mimovrste.com

19" LCD monitor
Samsung 940BF Silver

79.253 SIT
330,72 €

Brezžični router, 108MB
TP-LINK TL-WR642G

15.777 SIT
65,83 €

512MB MP3 predvajalnik
Canyon CN-MP3SE

11.392 SIT
47,54 €

TV tuner
Leadtek WinFast PalmTop TV

16.016 SIT
66,83 €

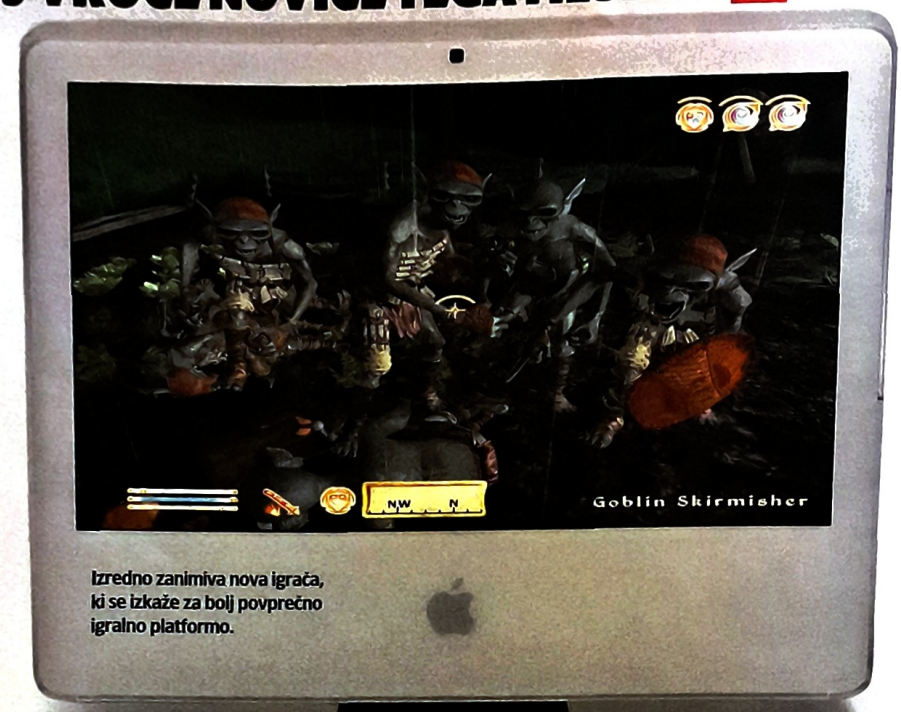
Digitalni kompaktni fotoaparat
Panasonic DMC-FZ7 + 256MB kartica

93.500 SIT
390,17 €

Vse cene so v SIT/EUR in veljajo na dan 22.5.2006. Trenutne cene si oglejte na www.mimovrste.com. Naročnik oglasa: Domenca d.o.o.
Za izračun cen v evrih je uporabljen centralni paritetni tečaj (1 evro = 239,640 tolarja). Za morebitne napake v tisku se opravičujemo.

Vklop

NAJBOLJ VROČE NOVICE TEGA MESECA



Izredno zanimiva nova igrača, ki se izkaže za bolj povprečno igralno platformo.

Pekel je zmrznil

Windows na Macu je zdaj tudi uradno – na Applovem računalniku smo celo igrali *Oblivion*...

Microsoft je izdal aplikacijo, ki omogoča poganjanje Applovega OSX na PC-ju. To zveni približno tako verjetno kot nagrada za življenjsko delo za Atomik harmonik, kajne? No, saj tudi ni res, ker se je zgodilo ravno nasprotno. Ravno smo pripravljali delavnico o tem, kako namestiti Windows XP na Maca z odprtokodnimi orodji, ko je Apple izdal brezplačno aplikacijo Boot Camp. In ta aplikacija omogoča namestitev Windows XP na Maca.

MAC PACT

Ne moremo se odločiti, če je ta poteza genialna ali popolnoma nora. Genialna je zato, ker bo marsikateri uporabnik, ki razmišlja o nakupu računalnika, zdaj najverjetneje začel resno razmišljati o tem, da bi svojo sobo okrasil z Applovim modnim strojem, ker bo zatrdno vedel, da bo lahko uporabljal vse obstoječe aplikacija. Mogoče bodo ti uporabniki sčasoma vedno manj pogosto uporabljali Windows XP, saj jim bo intuitivni (a tudi manj prilagodljiv) OSX vedno bolj všeč. Tako bo tudi vedno več razvijalcev programske opreme in iger začelo razmišljati o tem, da bi razvijali svoje izdelke tudi za to platformo, uporabniki pa bi počasi začeli pozabljati, da Windows XP sploh obstaja.

Ideja pa je tudi popolnoma nora, in sicer zato, ker Windows XP na Macu razkrije, kakšna je dejansko strojna oprema v teh računalnikih – so sicer lepi, a popolnoma običajni osebni računalniki, ki postanejo znatno manj privlačni, ko na njih ugledate vmesnik XP. Ta poteza bi lahko popolnoma uničila Applov dosedanji sloves proizvajalca sanjskih računalnikov. Mogoče pa se ne bo zgodilo ne eno ne drugo, bodo pa zahtevni uporabniki pač dobili še eno novo igračo.

Tisto, kar že vemo, pa je, da po namestitvi Windows XP na MacBooka Pro ne boste več videli razlike med Macom in napravo, ki ji drugače pravimo PC (*Razen tistega osamljenega gumba na miški. – Urednik*). Igre pa so nekoliko drugačna zgodba – na notesniku smo dostojno hitro uspeli poganjati *Oblivion* in *Quake IV*, a se računalnik ni dobro počutil pri zahtevnejših nastavitvah v obeh igrah. Razlog za to vsekakor niso slabi gonilniki (presenetilo nas je, da smo lahko na MacBooka brez težav namestili beta različico novih ATI-jevih gonilnikov), temveč ne ravno impresivna grafična kartica, in sicer ATI Radeon X1600. Že model za namizne računalnike je daleč od vrha, mobilna izvedba pa je še dodatno okleščena. Pri ločljivosti 1.440 x 900 je *3DMark06* pokazal uborni rezultat 1.338. V Windows XP in OSX smo igrali tudi *Quake III*, in sicer pri 180 oziroma 120fps (ne pozabite, da se je različica za OSX sproti prevajala za drug operacijski sistem). Dejstvo je torej takšno, da je Mac prvič v svoji dolgi zgodovini postal potencialna platforma za igre.

Tako imamo pri *PCF* svojevrsten problem – če bodo ljudje začeli kupovati Mace in nanje nameščati Windows, bi mogoče morali preimenovati revijo. Povejte nam, kaj mislite.

STE ŽE SLIŠALI?

"Že od vsega začetka imamo podporo za Mace in tega ne nameravamo spremeniti. Igralci naših iger, ki imajo Mace, imajo raje zanje prirejeno programsko opremo, zato je pri nas standardna praksa, da razvijamo igre za obe platformi." Pri Blizzardu so prepričani, da bo OSX ostal platforma za igranje, čeprav je na Mace mogoče namestiti Windows.

Plačljivo gledanje Quakea?

billg pwns j00, in to pred velikansko množico

Ali je Microsoft patentiral igranje kot šport za gledalce? 5.000 znaša število trenutnih Microsoftovih patentov, kar pomeni, da se približujejo ciljnim 3.000 aplikacijam letno. Patent številka 6.999.083 je za določene tehnologije, ki uporabnikom omogočajo, da se pridružijo online igram kot gledalci, kot bi gledali šport na televiziji.

Patent prav zvito pokriva tudi spletne portale, ki bi dajali informacije in ponujali

"Gledalci bodo imeli dostop do najboljših in ponovljenih posnetkov"

dostop do takšnih gledalskih strani. Na Microsoftovi spletni strani je Brad Smith, starejši podpredsednik, povedal: "Prek patentov lahko licence za naše tehnologije ponujamo drugim podjetjem v industriji."

Pri Microsoftu upajo, da bodo z lastništvom pravic za intelektualno lastnino povrnili stroške raziskav (in še nekaj zaslužili), in sicer tako, da bodo s podjetji, kot so Sony Ericsson, Motorola in Palm, podpisali pogodbe za razvoj končne tehnologije. Šušlja in špekulira se tudi, da bi naj bil to Microsoftov poskus pridobivanja kar največ intelektualne lastnine, s katerim bi lahko razvijalcem Linuxa preprečil nadaljnje širjenje aplikacij za ta operacijski sistem.

Tehnologija, na katero se nanaša patent, je posebej zasnovana za vsebine za Xbox Live, implementirana pa je bila, še preden je bil patent dokončno podeljen. Ideja je, da bi gledalcem omogočili ogled najboljših odlomkov in ponovljenih posnetkov iz iger ter možnost nadzora nad pogledom na akcijo. Torej enako, kot pri športnih prireditvah na digitalni televiziji.

Vključevanje v online igre kot gledalec je že leta omogočeno, Microsoft pa očitno igra na to karto, da bodo zaradi vse večje popularnosti iger profesionalni igralci privabljali vse več gledalcev, ki si bodo želeli ogledati njihov način igranja. Zanimivo bo videti, koliko uporabnikov se bo prijavilo, da bi gledali nekoga, ki ga ne poznajo, kako v igri ubija nekoga drugega, ki ga prav tako sploh ne poznajo.

Največkrat nagrajene rešitve in najboljša zaščita pred virusi, trojanci, spywareom, adwareom, spamom, krajo identitete in hackerskimi vdori!

Antivirus Firewall Antispam

Zastopa in prodaja: SI SPLET d.o.o., Dolenjska c. 76, Ljubljana, tel.: 01 428 94 05, faks: 01 428 94 06, email: info@sisplet.com, web: www.sisplet.com

SI SPLET
Varuje vaš digitalni svet

Blu je moder, Blu je... no, ni ga

Še vedno ni ne duha ne sluha o Blu-rayu, zato nas je zanimalo, kaj se dogaja

Pred kratkim smo uspeli dobiti prvi pogon Blu-ray, zato se seveda sprašujemo, zakaj še ti ne padajo s polic trgovin. No, zgovoren podatek ameriškega podjetja za raziskave In-Stat so pokazali, da bi znašali stroški proizvodnje predvajalnika z modrim laserjem kar osupljivih 400 dolarjev (okoli 76.000 SIT). V znesek so seveda všteti sami stroški materiala in plačila za kodeke – vključno s polno injekcijo tehnologije za zaščito, ki je zapičena v zadnjico prav vsakega pogona. To seveda ne pomeni prav nič dobrega za maloprodajne cene takšnih enot, zato smo ob tej novici žalostno zajokali in objeli svoje predvajalnike. Vse pa ni tako črno, kot se morda zdi.

Ker so bili popolnoma nezadovoljni s kapaciteto 25GB na enoplastnem mediju Blu-ray in 50GB na dvoplastnem, so pri podjetju TDK povedali, da nameravajo razviti diske, na katere bodo stlačili kar osem plasti, kar pomeni, da bodo imeli novi mediji kapaciteto kar 200GB. Glav'ce pri omenjenem podjetju so že izdelale štiriplastni disk, za katerega matematično nadarjeni uporabniki pravilno predvidevajo, da bo imel kapaciteto 100GB, zapisljivi mediji pa bi naj na trg prišli enkrat naslednje leto.

"Glav'ce so že izdelale štiriplastne, 100GB medije"

TDK je v ZDA že odpremil prvo pošiljko zapisljivih medijev Blu-ray, čeprav pogoni še vedno niso na voljo. Prvi val zapisljivih medijev BD-R in prepisljivih BD-RE je enoplasten, torej s kapaciteto 25GB, cene medijev pa bodo 20 dolarjev (ok. 3.800 SIT) oziroma 25 dolarjev (ok. 4.800 SIT). Glede na to, da naprav, s katerimi bi takšne medije lahko zapisovali, kar ni in ni, se stare šale o dragih podstavkih za pijačo ali priročnih nožih za pizzo kar same vsiljujejo.

Pogrešan, predvidoma predrag za proizvodnjo, razen če se proizvajalci ne odločijo, da bodo delali z izgubo.

Kodak

Prvi na svetu!

Prvi digitalni fotoaparat na trgu z dvojnim sistemom leč, kombinacija širokokotne fiksne leče in leče s trikratno optično povečavo.

EasyShare V570

- 5X optični zoom (20x total zoom)
- širokokotni objektiv
- Zajemanje panoramskih posnetkov do 180° vidnega kota
- 5.0 MP ločljivost tipala max. 2576x1932
- 63mm (2,5") velik LCD zaslon z visoko ločljivostjo
- Li-ion baterija

Priloženo!

EasyShare Photo Frame Dock 2

- Enostaven prenos slik na računalnik
- Polnilec baterij vašega fotoaparata

DARILO SD kartica 512MB

94.9

www.pcplus.si

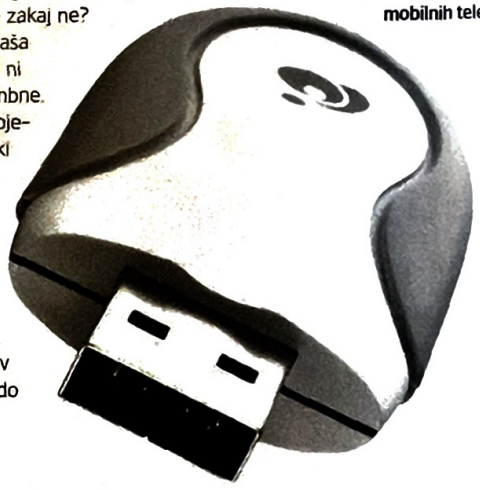
BREZPLAČEN KLIC: 080 26 29

Prihaja Bluetooth 2.0

Naš najljubši danski kralj bo nadgrajen

Apple je že skočil na vlak, ki ga vozi Bluetooth 2.0, saj je novo serijo notesnikov PowerBook že nadgradil na novo tehnologijo, a lahko ste prepričani, da se zgodba ne bo zaključila samo z enim proizvajalcem. Kot z USB, je tudi tokrat Apple prevzel pobudo in v najnovejšo serijo notesnikov vgradil Bluetooth 2.0 +EDR, seveda pa tudi upa, da bo preostali svet sledil temu zgledu in začel proizvajati nove zabavne tehnološke igrače, kot se je zgodilo že z USB. In zakaj ne? Prednosti, ki jih prinaša Bluetooth 2.0, sicer ni veliko, so pa pomembne. Prva je seveda potrojena hitrost prenosa, ki znaša do 3Mb/s, pa o povečani varnosti sploh ne govorimo. Obojemu dajejo piko na i nižja poraba, možnost povezave več naprav naenkrat ni domet do 300m, pa je jasno, zakaj nova tehnologija sploh ni tako nora, kot bi se komu zdelo na prvi pogled. 2.0 se bo prav gotovo hitro razširil, saj je implementirana že v zvočnike in v Dellov XPS Mobile, s hudičevo združitvijo Windows in Maca pa postaja brezžični svet očitno realnost.

Upajmo, da se ne bo uporabljal samo za kopiranje slik z mobilnih telefonov.



Samo ko LARP-am

Igre otrokom pomagajo pri soočanju z boleznijo

Vsi vemo, da so igre dobre za nas. Zaradi iger smo veliki in močni, imamo močne zobe in dobre frizure. Občasno se najde kakšna skupina raziskovalcev, ki šokirani javnosti dokaže, da igre dejansko izboljšujejo sposobnost reševanja problemov ter koordinacijo rok in oči, a le redko vidimo igro, ki je posebej zasnovana, da bi ljudem pomagala pri premagovanju bolezni, pa čeprav gre za duševno bitko.

Remission je igra ekipe Hope Labs, ki je bila razvita, da bi otrokom pomagala pri zdravljenju raka. Gre za strelsko igro, v kateri otroci nadzorujejo antropomorfnega nanobota Roxxija, ki kroži po telesih pacientov in besno pobija rakaste celice. Pacientom naj bi igra dala upanje, da je v bitki, ki se odvija v njihovih telesih, dejansko mogoče zmagati.

Dobro je, da nastajajo igre, ki se uporabljajo v terapevtske namene. Pri *PCFormatu* smo bili prav navdušeni, ko smo dobili sporočilo za javnost iz bolnišnice Great Osmond Street Hospital. Seveda bomo spremljali, kako se razvoj takšnih iger odvija, medtem pa se odpravite na www.remission.net in si oglejte, kaj lahko dobra igra naredi.

Računalniki, ki jih poganjajo misli

Možgansko valovanje dešifrira zvita matematika

Snovanje računalniškega vmesnika, s katerim upravljajo človeške roke, ni težko opravilo. Takšni vmesniki se po obliki sicer precej razlikujejo, a je njihova osnovna struktura v bistvu enaka, zato so si vse tipkovnice, miške in igralne palice tako podobne. Razvoj vmesnika, ki bi deloval na podlagi možganskega valovanja, pa je nekaj popolnoma drugega, saj se možganska valovanja posameznikov zelo razlikujejo. Tisto, kar ostaja enako, pa je dejstvo, da se valovanje spreminja, kadar poskušamo izvesti določena miselna dejanja, kar je tudi vodilo BCCI, z mislimi krmiljenega računalnika.

Uporabno je že, modno pa ne ravno.

Inženirji iz berlinskega Fraunhoferjevega inštituta so razvili algoritme, ki zaznavajo vzorce v možganskem valovanju posameznikov, ti algoritmi pa računalniku omogočajo, da se "nauči", kaj bi možgani radi dosegli, ko testna oseba sledi navodilom za BCCI. Ta sistem učenja pomeni, da bi lahko ljudje naprave s takšnimi vmesniki izjemno učinkovito uporabljali že v pol ure. Kapi podobno napravo bi bilo mogoče enostavno uporabljati, kadar roke niso na voljo, ali kot sekundarno krmilno napravo za stroje, ali pa preprosto kot zabaven igralni pripomoček, s katerim bi lahko imeli delček sekunde prednosti v primerjavi s tradicionalnimi načini krmiljenja. **tinyurl.com/pnlb8**

Opremljeni

STROJNA OPREMA NA NAŠEM SEZNAMU NAJBOLJ VROČIH IZDELKOV

VELIKI LCD-JI ZAOSTAJAJO?

ADIJO, NEOSTRA SLIKA, POZDRAVLJENI, VHODNI ZASTOJI

Bedni odzivni časi so že nekaj časa izgnani iz sveta monitorjev LCD. Najnovejši modeli se večinoma ponašajo z odzivnim časom 1ms, zato še tako občutljivi igričarji priznavajo, da odzivnost danes vsekakor ni več problem teh monitorjev.

A ne prenaglite se z odpiranjem šampanjca. Širijo se namreč zlovešče govorice o čisto novi težavi s prikazovanjem slike na monitorjih LCD, ki so pred kratkim sprožile žolčne debate na celi vrsti spletnih forumov. Težava je znana kot "vhodni zastoji" in sploh ni povezana z odzivnim časom. Gre namreč za domnevne zastoje med izhodnim signalom na grafični kartici in osveževanjem zaslona na monitorju, ki jih zaznavajo lastniki monitorjev LCD.

To se odraža v slabši odzivnosti miške v Windows oziroma počasnosti med igranjem iger. A samo brez panike. Vsak monitor mora najprej procesirati vhodni signal, pa naj bo ta analogen ali digitalen, preden ga prikaže, kar pomeni, da pri vsakem monitorju LCD preteče določen čas med sprejemom video signala in prikazom osvežene slike. Pri veliki večini monitorjev LCD je ta čas tako kratek, da ga človeško oko sploh ne zazna, saj znaša manj kot 10ms (čas, ki ga za isto delo porabijo monitorji s katodno cevjo se meri v nanosekundah, kar pomeni, da ga v bistvu praktično ni).

Najnovejša generacija monitorjev LCD, ki uporabljajo tehnologijo PVA (Patterned Vertical Alignment), očitno ima dovolj velike zastoje, da se je kar nekaj uporabnikov že pritožilo proizvajalcem. Med monitorji, ki imajo takšne težave, sta tudi Dellow 2405FPW in Samsungov novi model 244T, oba 24-palčna široka modela. Pri *PCF* še vedno raziskujemo, kako je s to težavo, zaenkrat pa vam lahko priporočimo samo to, da preizkusite vsak monitor s PVA, preden ga kupite..

Monitorji LCD so vse večji, tako da so pri nekaterih vhodni zastoji bolj zaznavni. Priporočamo vam, da monitor preizkusite, preden se ločite od velikanskih vsot denarja zanj.

Mikro projektor

Toshiba FF1

Cena Ok. 230.000 SIT (962€) **Na voljo** Zdaj
Na spletu www.toshiba-europe.com

Akumulatorsko napajan projektor, velik kot dlan, ki ima celo zložljiv zaslon in posebej prirejeno torbico. O, da, Toshibin novi projektor FF1 nam bo omogočal uživanje v veliki sliki kjerkoli in kadarkoli. Že skoraj neokusno majhne dimenzije in nizko težo (tehta le 565g) omogoča kombinacija klasične tehnologije DLP in čisto novih žarnic LED. Pa je vreden svojega denarja? Priznati moramo, da branje specifikacij prav pomirja. Nativna ločljivost znaša 800 x 600, kar je popolnoma dovolj za gledanje filmov na DVD-jih, kontrastno razmerje 1.600:1 pa je več, kot so še pred slabim letom dni ponujali projektorji visokega cenovnega razreda. Skrbi pa nas, da pri Toshibi ne želijo povedati prav ničesar o svetilnosti.

Velika ideja

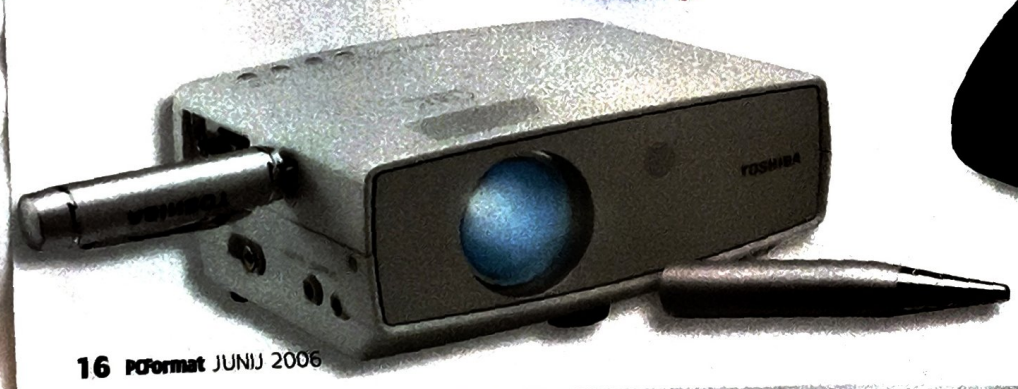
Super-cvilko

Microsoft HD Optical Mice

Cena Od 7.000 SIT naprej (30€) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.microsoft.com

Vseprisotnost in Microsoft sta že skoraj sinonima, a velikanu ni uspela popolna prevlada na trgu vhodnih naprav, kot mu je to uspelo z operacijskimi sistemi in pisarniškimi programi. Kljub temu pa vas je verjetno kar nekaj, ki svoj čas z računalnikom zapravljate v družbi Microsoftove miške. Prav zato menimo, da bi morali to novo serijo mišk, ki so jih pri Microsoftu označili s "HD", vzeti precej resno – celo pri Microsoftu trdijo, da je nova visoko-ločljiva optična tehnologija velik korak naprej in da konkurenca ne bi smela biti več vredna vaše pozornosti. Celo Wireless Notebook Optical Mouse 3000 ima senzor s 1.000dpi in hitrost zajema 6.000 s v sekundi. Zato pričakujte, da bodo zmogljivosti in odzivnost pošteno konkurenčne.

Natančnost in sl



Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

Pismo meseca

Teorija zarote

Pozdravljeni, moja najljubša računalniška revija. Veliko proučujem podjetje Microsoft in zdaj sem razvil teorijo, za katero me zanima, kaj si boste o njej mislili vi. Da ne boste mislili, da sem nor – gre samo za hipotezo, ki pa se meni zdi zelo verjetna.

Kar naprej slišimo govorice o vdorih v računalnike in o tako imenovanem "phishingu", kjer hekerji ukradejo osebne podatke uporabniku računalnika in s pomočjo njih nakradejo ogromne vsote denarja. Kaj pa če se resničen problem nahaja veliko bliže nam. Kaj če so pri Microsoftu v sam operacijski sistem Windows XP vgradili programčke, ki si zapišejo vse podatke o uporabniku (ime, davčna številka, številka kreditne kartice in tako naprej), nato pa te podatke pošljejo naprej na sedež Microsofta. A si predstavljate, kaj bi to pomenilo, če upoštevamo, koliko ljudi uporablja operacijski sistem Windows XP? Microsoft lahko ima vse osebne podatke o meni, o vas, o predsedniku ZDA, o vseh. In morda ne gre samo za osebne podatke, ampak tudi za vso pošto in zaupna sporočila. Za trenutek si poskušajte predstavljati, koliko niti drži v rokah Bill Gates, če je to res. Praktično nedotakljiv je, ker ve o toliko pomembnih ljudeh toliko umazanih stvari.

Dokaz za to je njegov položaj v družbi. Dokaz za to je zaprta koda operacijskega sistema, čeprav danes vsi trendi kažejo, da je odprta koda (na primer Linux) veliko boljša in varnejša. Morda samo nočejo izgubiti svoje prednosti. Dokazov imam še več. Poskusite si predstavljati, v kakšni nevarnosti smo lahko in morda se vam bo zdela teorija verjetna.

Matej, Slovenj gradec

PCF pravi... Še dobro, da si priznal, da gre samo za hipotezo. Smo že mislili, da te je malo zaneslo. Saj ne pravimo, da je stvar popolnoma nemogoča, ampak... ja, no, v bistvu pravimo ravno to. Da boš začel razmišljati o bolj pozitivnih stvareh ti podjetje VideoToP iz Maribora poklanja volan in igro *TOCA Race Driver 3*.

Izza rešetk

Pišem vam iz zapora, ker nimam druge možnosti komunikacije. Vljudno vas prosim, če je mogoče, da bi mi odgovorili, ali se pri vas lahko dobi program Linux (SUSE 10). Sedaj imam različico Mandrake in mi je še kar všeč, vendar mi je kot začetniku malce težaven, ker nimam nobene literature. Težava je tudi v tem, da v pomoči ni nobenih osnovnih stvari za začetnike, ki bi mi bile v pomoč.

V vaši reviji, ki jo kupujem v kantini, sem zasledil, da ste testirali nekaj primerkov Linuxa in po tem smatram, da bi program lahko dobil preko vas. V kolikor je to mogoče, mi prosim odgovorite kaj se da dobiti pri vas in kolikšna je cena za ploščke in knjigo (če je v slovenščini, ker angleško ne znam in mi je knjigo v angleščini brez koristi naročati).

Prosim vas, da mi odgovorite, če je to pri vas mogoče dobiti. V kolikor je, bom takoj po prejemu vašega odgovora poslal naročilo za omenjeni program. Za odgovor in razumevanje se vam zahvaljujem.

Danijel, Mirna

PCF pravi... Pred časom smo dobili kar nekaj pisem iz zaporov, bali pa smo se že, da nam je zadnje mesece v teh krogih popularnost padla. Zato z velikim veseljem objavljamo to pismo. Na žalost pa, dragi Danijel, odgovor na tvoje vprašanje ne bo pozitiven – pri nas stvari samo testiramo, ne prodajamo... čeprav bi bilo lepo. A ne obupaj, SUSE Linux pri nas distribuira podjetje Agenda (02 234 08 60), kjer ti bodo gotovo znali pomagati.

Rešen sluh

Najprej lepi pozdravi. V bistvu vam prvič pišem, čeprav prebiram vašo revijo že leto in pol (dobro, ne ves čas, v bistvu sem izpustil zadnja dva meseca). Moram reči, da ste se pri 50. številki zelo potrudili, kajti spet je moč videti kar nekaj revolucionarnih prihajajočih (ne)obetavnih tehnologij, kot sta HD DVD in Blu-ray, če navedem primer. Razveselili so me tudi nasveti o varnosti na eBayu, ki mi bodo sedaj res v pomoč, še z večjim zanimanjem pa bodo to verjetno prebirali prijatelji, ko jim pokažem, kajti kar nekaj je takih, ki so se že ušteli pri spletnem kupovanju. Zanimivo bi bilo, če bi padla v kakšni številki kdaj tudi beseda o kupovanju programov in glasbe prek spletnih trgovin. Tudi tukaj se da opaziti, kako te lahko ogoljufajo.

Hvala in res tisočkrat hvala za *Singing Coach*. Sedaj verjetno sošolka ne bo več spuščala nekega hropenja, ki je med stokanjem in hruljenjem. S tem ste nam res prihranili marsikateri počen živec.

Zanimivo je bilo prebrati tudi vaše testiranje poskusne Windows Viste... Po mojem se nam obeta dež. Seveda mišljeno v prispodobi slovenskega človeka. Sam bom verjetno presedlal na Visto, kajti nisem ravno goreč pripadnik Linuxa. Ne vem, eni pač imamo drugačen okus.

Torej, 50 številk je že za vami... čestitke v glavnem! Žal mi je, da nisem bil z vami od začetka... me pa resno mika, da bi še kakšne starejše izvode vaše revije prelistal.

Moram pa reči, da na splošno niste več tako dobri kot takrat, ko sem vas začel prebirati... ne niste... kvečjemu ste še boljši... in vedno bolj navzgor greste. A je sploh kje meja? Upam, da ne.

Mišel

PCF pravi... Hvala za lepe besede in veseli nas, da smo tvoji sošolki rešili posluh (saj si program *Singing Coach* namestil in ne počil s CD-jem sošolke po glavi, a ne?).

Pingvin je postal simbol svobode željnih uporabnikov računalnikov

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen volan *Trustmaster RGT Force Feedback Pro* in igro ***TOCA Race Driver 3***. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP. Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno.

Klub angelov

Ti si izbran-a da te od sedaj naprej varuje 7 angelov!
Prvi angel za mir!
Drugi angel za ljubezen!
Tretji za srečo!
Četrti za zdravje!
Peti za denar!
Šesti angel za prijateljstvo!
Sedmi angel je tu, da ti izpolni vse skrite želje (sedaj si zamisli eno).
POŠLJI TO PISMO SEDMIM PRIJATELJEM
Angelčki, ki si jih prejel-a te bojo vedno spremljali in pazili nate.
Verjemi vanje in tvoje življenje bo lepše.
Tisti, ki ti jih je poslal, ti želi srečo!
Neznani pošiljatelj

PCF pravi... Že dolgo nismo prejeli verižnega pisma po običajni pošti. Zaradi tega bomo z njim naredili nekaj boljšega kot poslali sedmim prijateljem. Objavili ga bomo tu in ga tako posredovali vsem našim bralcem, kar pomeni, da ga bomo razposlali več deset tisoč ljudem! Če nam to ne zagotovi sreče še za deset generacij naprej, potem nam je nič ne bo.

www.pcformatslo.net/forum

Filmi >> Azijski filmi

FVV|Sky:
Buci, Buci!
Torej, kateri vam najbol zategnejo ?
Meni vsekakor Janghwa, Hongryeon (A Tale of Two Sisters)
Termit:
Bruce Lee :)
R3v:
pomoje definitivno izstopajo filmi Akira Korusawe: shichinin no samurai, yojimbo itd.
drugač pa so tudi moderni azijski filmi zelo kvalitetni: hero, oldboy..
pri modernih je najbolj opazna fotografija. mislim, da azija narekuje nove smernice v filmski industriji in je kar se tiče zgodbe in načina pripovedovanja tudi najbolj originalna.
FVV|Sky:
Nove smrenice že, ampak kaj ko bo holivud vse napačno sprejel oziroma jih uporabil.
R3v:
to je žal negativna posledica ja ampak tak je vedno blo in verjetno bo.
originalnost je v ameriki že zdavnaj umrla..

Politika >> Črna sreda

{Arch}Angelo:
Jupi, protesti, mogoče bo pa tak kot v Franciji da bomo še kej razbili :) (sej ne). Ja, jaz sem bom najverjetneje kr udeležil tega, me pa zanima, če mamo mogoče kar cel dan prost :) ? Opravičila pa itak ne rabim ker pri nas na FRI jih prav malo briga če si na predavanjih al pa če te sploh celo leto ne vidijo :).
Kaj si mislim o stavki, mogoče študenti malo pretiravajo(/mo), sam men se ne zdi tolk slab socialni položaj študentov. So pa napovedane reforme nesprejemljive, kvečjemu bi lahko nardili kaj več v naše dobro.
hamax:
js verjetn pridm ce ne zard druzga, zato da mi mal sole odpade :D
mam pa eno pripombo na une liste k so jih delil :D
slovenski student ima najmanj prihodkov v evropi...wtf lol
zravn so pa drzave: najprej litva(približno tko k slo) nasledna pa kr spanija :D kaj pa slovaska, ceska, bolgarija... a to pa ni evropa?

IZREZANO S FORUMA

PCFormat >> Pismo meseca

BrOkEr

Pridružen/-a: Tor Jan 2006
18:23
Prispevkov: 385
Kraj: Unknown

Objavljeno: 27.04.2006 @ 22:53 Naslov sporočila: Pismo meseca

citiraj uredi IP

zdravo, saj mogoče se ne bo ta tema razvila, vendar je še nisem opazil nikjer prej, zanima me, kaj VI (uredništvo) želite da vam pišemo? nisem opazil v reviji tako da vas sprašujem... Kaj? Naj pišem za pismo meseca? moje mnenje? izkušnje? ali kaj drugega? resnično mi ni jasno, in upam da me boste razsvetlili.

lp

Življenje - to niso dnevi, ki so minili temveč dnevi, ki smo si jih zapomnili. (Pjotr A.Pavlenko)

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16% ali 20% na naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat s CD-jem: 11.900 SIT / 49,66€

Enoletna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 14.900 SIT / 62,18€

18-mesečna naročnina na PCFormat s CD-jem: 17.850 SIT / 74,49€

18-mesečna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 21.750 SIT / 90,76€

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preikusnimi programi, predstavitvenimi filmi

>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger

>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja

>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- **Deus Ex: Invisible War**
- **Links 2003**
- **Playboy: The Mansion**
- **Dance Ejay 3**

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu celotnega zneska naročnine.

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo 24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. To ste nekateri starejši naročnikipozabili storiti – javite se nam čim p

ALTERNA INTERTRADE

PCFormat-ova posebna ponudba

PRENAPETOSTNA ZAŠČITA

za vaš računalnik

(*Vsak naročnik lahko prejme samo en od daril, omenjenih na tej strani

Nevtralnost interneta

Ali je enotnim cenam za dostop do interneta odklenkalo?

Pred kratkim je ameriškemu Senatnemu podkomiteju za energijo in trgovino spodletela ratifikacija amandmaja, ki bi naj zagotovila "nevtralnost interneta". Učinek tega mogoče ne bo takoj viden, a lahko ima uničujoče dolgoročne posledice za končne uporabnike.

Predlog zakona, ki so ga podprli velikani, kot so Google, Microsoft, Amazon, Yahoo! in eBay, so zavrnili že v spodnjem domu, s čimer so bili postavljeni temelji, na podlagi katerih lahko telefonska podjetja zastavijo različne cenovne strukture za različno porabo pasovne širine. Če vam ni jasno, pomislite na račun za elektriko – če je porabite več, boste več tudi plačali. Za domače uporabnike to mogoče ni tako relevantno, velikani, kot je Yahoo!, katerih poraba pasovne širine je gromozanska, pa lahko imajo kar precejšnje težave.

Nihče ne trdi, da bodo ti stroški padli na končne uporabnike, vsaj ne še. Google na primer na kaže nobenih teženj, da bi začel zaračunavati naročnino, res pa je tudi, da je sistem "ene cene za vse" v svojih zadnjih vzdihljajih.

Krivci za to so seveda telefonska podjetja, ki želijo preprečiti, da bi jim internetne storitve, kot je VoIP, odžirale prihodke od domačih uporabnikov telefonov, istočasno pa se trudijo prisvojiti del rastočega trga IPTV. Neprijeten stranski učinek bi lahko bil seveda manj raznolik in inovativen internet. Če lahko telefonska podjetja diktirajo ceno različnih internetnih storitev, bi lahko preprečila prostim razvojnim inovacijam, ki so omogočile nove poslovne modele, kot je VoIP in interneta distibucija, da bi se resnično razvijale.

PRAVNE TEŽAVE

Med prvimi debatami, ki so potekale lani, je Vinton Cerf iz Googla napisal odprto pismo kongresu ZDA, v katerem je predlagal da je "uveljavljanje pravil, ki omrežnim operaterjem daje svobodo pri podpori ene vrste storitev in potencialno omejevanje drugih vrst, bi operaterjem dalo nadzor nad internetnimi aktivnostmi. Omogočanje, da ponudniki segmentirajo ponudbo IP-jev in dodeljujejo večje količine pasovne širine lastnim storitvam potrošnikom ne bo omogočilo (odprtega) interneta, ki ga naša država in ekonomija potrebujeta." Glede na to, da predlog zakona ni bil sprejet, je jasno, da so pozivi lobistov, kot je Cerf, še enkrat naleteli na gluha ušesa. Upamo le, da bo v tretje šlo rado, da bo internet ostal tako odprt, kot je bil doslej. Celotno odprto pismo Vintona Cerfa lahko preberete na **tinyurl.com/8mvue**.

Ali bo nova zakonodaja omogočala, da si bodo določena podjetja prisvajala vso pasovno širino?

Brez golote, prosimo, mi smo Microsoft

Veliki M pritiska na tako imenovane "gole" računalnike

Pristaše brezplačne programske opreme in distribuiterje Linuxa skrbijo komentarji, ki jih je pred kratkim dala Michaela Alexander, vodja ekipe za boj proti piratstvu pri Microsoftu, v reviji Partner Update.

Revijo prejemajo prodajalci računalniške opreme, v članku pa jih Michaela svari, naj svojim strankam ne dajo možnosti nakupa računalnika brez prednameščenega operacijskega sistema Windows. Skupno število takšnih "golih" računalnikov znaša približno 5% vseh prodanih sistemov, zato pri Microsoftu prodajalce opozarjajo, da so takšni računalniki "zamujena priložnost za ustvarjanje prihodka s prodajo najnovejših različic Windows, prav tako pa ne omogočajo nadaljnjega trženja podpore in cele vrste drugih povezanih storitev".

Člani odprtokodne skupnosti so zaskrbljeni, saj trdijo, da podjetje Microsoft preprosto izkorišča svoj položaj na trgu za onemogočanje konkurence s strani ponudnikov brezplačne programske opreme.

Michaela Alexander je omenila tudi iniciativo Keep It Real, ki se je začela izvajati februarja letos. Po tej iniciativi bi naj terenski "operativci" obiskovali prodajalce, ki domnevno nameščajo piratske operacijske sisteme na računalnike, ki jih prodajajo. Naloga teh preiskovalcev bi naj bila med drugim tudi "proaktivna pomoč strankam na domu".

To seveda vzbuja sume, da bo Microsoft "pošiljal fante naokoli", da bi ti vohunili za strankami in prodajalci, ki ne marajo Windows. Pri Microsoftu so kasneje zatrdili, da je šlo za napako v članku, in potrdili, da kupcev računalnikov ne bodo obiskovali. Škoda...

Microsoft gole računalnike poziva, naj se oblečejo. Sramežljivost pa taka...

OB VSAKEM NAKUPU NAD 5000 SIT IN S PREDLOŽITVIJO TEGA OGLASA PREJMETE ŠE DODATNI **10% POPUST NA BATERIJSKE POLNILNIKE!**

PRENOSNIK
ACER TravelMate 2413NLMi
Cena: 129.990,00

Zaslon: 15" XGA TFT LCD ločljivost 1024x768
Procesor: Intel® Celeron® M procesor 370 1.5GHz
Spomin: 256MB DDR
Trdi disk: 40GB ATA100
Optična enota: DVD+/-RW DL
Povezljivost: Mrežna kartica 10/100Mbps, 56k modem
Brezžična Mrežna povezava: 802.11b/g
Grafične kartica: shared do 64 MB
Dimenzije: 364 (W) x 279 (D) x 33,9-38.9 (H) mm , 2,76kg
Priključki: 4 x USB 2.0, 1 x RJ-45, 1 x RJ-11, 1 x VGA port, 1 x type II PCMCIA, 1 x audio in/out
Linux operacijski sistem

Vse cene so z DDV

PREVERI ŠE OSTALE PRIVLAČNE ARTIKLE PO AKCIJSKIH CENAH V NAŠIH PRODAJNIH PROSTORIH (OB HOTELU LEV).

UNIVERZALNI BATERIJSKI POLNILNIK

-AA
-AAA
-C in D
-9V

Cena: 1.780,00

PCX computers

TECH TRADE

Vošnjakova 5, 1000 Ljubljana
tel: +386 1 434-01-08 / Fax: +386 1 434-01-09
Spletna trgovina: www.techtradecenter.si
E-mail: info@techtradecenter.si

Hipersonično v divjini

Revolucionaren letalski motor bo zmanjšal svet

V Avstralski divjini trenutno potekajo testiranja učinkovitosti novega letalskega motorja, da bi znanstveniki ugotovili, kako se ta obnese izven laboratorija. S klasičnim raketnim motorjem so testno enoto, imenovano Hyshot IV, poslali 300km v višine, nato pa se je ta vrnila nazaj proti Zemlji. Znanstveniki so namreč želeli ugotoviti, če bo motor dejansko dosegel hitrost 8.000 km/h oziroma Mach 8. V primerjavi z najhitrejšim letalom na svetu, Lockheedovim SR-71 Blackbird, bi lahko bila nova letala skoraj trikrat hitrejša, saj Blackbird doseže hitrost približno Mach 3,2.

Testi so del komercialnega projekta za razvoj motorja scramjet, projekta, ki ga je doslej resno jemala praktično samo NASA. Scramjeti so neverjetno učinkoviti letalski motorji, ki nimajo prav nobenih gibljivih delov, podobno kot raketni pogoni, a so tudi odvisni od pretoka zraka, tako da ne potrebujejo lastne zaloge kisika, tako kot reaktivni pogoni. Scramjet mora pospešiti na nadzvočno hitrost, preden se lahko aktivira, ko so aktivni, pa lahko dosegajo vrtoglave hitrosti. Letala s temi motorji bi lahko znatno skrajšala čase komercialnih poletov in znatno zmanjšala stroške pošiljanja satelitov v orbito. Ker ne zahtevajo prevažanja lastnega kisika, bi lahko bila letala scramjet veliko lažja kot plovila z raketnim pogonom, ker bi lahko dosegala velikanske hitrosti, pa bi bil katerikoli kraj na Zemlji dosegljiv v le uri in pol.

Ko je Concord prvič preletel Atlantik, se je zdelo potovanje vsem neverjetno hitro, a je obljuba, da bi bilo mogoče iz Ljubljane do Sydneya leteti le nekaj ur (takšno potovanje lahko traja tudi do 20 ur), tako sanjska, da na to kar ne moremo pozabiti. Najboljše pri tem pa je, da bomo tako hitra potovanja celo dočakali.

www.qinetiq.com

Mogoče ne deluje ravno varno, a gre vseeno za prihodnost potovanja po zraku.

Robotski los proti lovcu

Ministrstvo za upravljanje z naravnimi viri iz Nove Scotie se na vso moč trudi, da bi zaščitilo divje lose, ki so bili pred kratkim uvrščeni na vedno daljši seznam ogroženih živalskih vrst. Glavni adut pri tej operaciji je robotska vaba, imenovana Bulwinkle, ki se je pred kratkim odlično odrezala pri lovljenju divjih lovcev na delu. Enemu takšnemu lovcu so prepovedali lov za kar 20 let, drugim osmim prebivalcem okrožja Guysborough pa grozi skorajšnje srečanje s sodnikom, vsi pa bodo zasluženo kazen dobili, ker so poskušali ustreliti lažnega robo-losa.

www.gov.ns.ca/natr

Miki mišek vas gleda

GPS zadnje čase dobiva slab sloves, pa naj gre za napake na določenih sistemih za satelitsko navigacijo, vgrajenih v avtomobile, ki voznike avtomobilov usmerjajo gotov smrt v več kot 30 metrov globokem prepadu, kot se je to pred časom zgodilo v severnem Yorkshireu, ali pa zato, ker imajo nekatere od tovrstnih naprav tako slabo zasnovane zemljevide, da voznike usmerjajo v centre manjših mest, namesto na obvoznice. Najbolj zaskrbljujoč pa se nam zdi pohod Walta Disneya na GPS. Dom najbolj znanega miška na svetu je predstavil telefon, namenjen zaskrbljenim staršem in njihovim otrokom. Programska oprema v mobilnem telefonu omogoča omejevanje klicev, ki jih lahko otrok opravi, s čimer ni prav nič narobe, bolj nadležno pa je, da je v telefonu tudi sistem GPS, ki stricu Waltu omogoča sledenje malim ubežnikom. Starši zdaj prav gotovo bolj mirno spijo, ker vedo, da Veliki brat / Miki mišek bdi nad njihovim podmladkom.

Samo najboljše je dovolj dobro! Vsak dan Normanova protivirusna tehnologija Sandbox odkrije več kot 1000 neznanih virusov. Protivirusna tehnologija Sandbox je unikatna na področju IT varnostne tehnologije in zagotavlja najvišjo možno stopnjo zaščite tudi pred novimi, neznanimi virusi.

Najboljšo proaktivno protivirusno zaščito in druge nagrade lahko zadeneš tudi ti! Nagradna igra bo potekala v času med svetovnim nogometnim prvenstvom. Klikni na www.norman.si in zadeni tudi ti.

VERJETNO NAJBOLJŠA PROAKTIVNA PROTIVIRUSNA ZAŠČITA

Mega monitor

Dell 2007WFP

Cena Ok. 132.000 SIT (552€) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.dell.com

Tole je verjetno najpomembnejši monitor leta 2006. Na papirju gre za manjšo predelavo Dellovega poslavljajočega se modela 2005FPW, ki je na trg prišel v začetku prejšnjega leta, bil pa je prva resnično fantastična prodajna uspešnica med širokozaslonskimi monitorji. Kljub manjšim pomanjkljivostim je šlo za neverjetno dober monitor. 2007FPW bo prevzel žezlo in bo prav gotovo postal širokozaslonski monitor numero uno. Katere priboljške bo 2007FPW prinesel na zabavo? Prva pridobitev je Dellova nova zasnova ohišja. Prvi monitor s takšnim ohišjem je bil 3007FPW, nova oblikovna zasnova pa ponuja velikanske prednosti v primerjavi s 2005FPW, konkretneje novo podnožje in okvir, ki sta neverjetno prilagodljiva. Seveda nas zanima tudi kvaliteta slike. Nativna ločljivost znaša 1.680 x 1.050, kar je idealno – ravno dovolj je, da je slika neverjetno podrobna, istočasno pa ločljivost ne bo ubila grafičnih kartic srednjega razreda. Ker gre za 20-palčni monitor, je tudi ogromno prostora na namizju, nazivna svetlost znaša 300cd/m², odzivnost pa 16ms. Prepričani smo, da bodo testi pokazali, da so bili pri Dellu s tema specifikacijama precej skromni glede na dejansko stanje.

LCD standard

Izboljšana ostrina
Če ga primerjamo z modelom 2005FPW, so specifikacije, ki se nanašajo na kvaliteto slike, približno enake. Izboljšana pa je bila edina pomanjkljivost starega modela – kontrastno razmerje se je povzpelo na 800:1

Barvna globina
2007WFP ima zaslon S-IPS, ki prikazuje najlepše barve od vseh tehnologij LCD.

Robustna izdelava
Dellovo najnovejše ohišje je prava paša za oči, istočasno pa omogoča odlično prilagajanje, vključno s portretnim načinom, nastavitvami višine in kota.

Boljša povezava
2007FPW ima vhode DVI, VGA, S-Video in kompozitni vhod, kar pomeni, da ga je mogoče priključiti na skoraj vsako napravo, za povrh pa ima še polno podporo za HDCP.

Zabava na poti

Archos AV 700 TV

Cena Ok. 169.000 SIT (707€) **Na voljo** Poleti
Na spletu www.archos.com

Globoko vdihnite in se pripravite na prihod čisto prvega prenosnega predvajalnika filmov z vgrajenim parom digitalnih TV kartic. Archosov AV 700 TV je tisti pregovorni žepni snemalnik videa, ki ga je mogoče priključiti tudi na zunanje zaslone, vgrajen ima 40GB trdi disk in 7-palčni zaslon za gledanje filmov na poti. Ker ima predvajalnik vgrajeni dve kartici DVB-T, je seveda mogoče gledati en kanal in snemati drugega. Najbolj pa seveda preseneča možnost priklopa zunanje antene, ki omogoča dober sprejem tudi pri hitrostih do 130km/h.

Videorekorder za vsak žep

SONY VAIO FE 11H
Intel Centrino 1.66 Ghz Core Duo 1024 MB DDR-II, 100 GB HDD, DVD-RW, GF FX 7400 z 256 MB, 15,4 TFT 1280*800, Firewire, WLAN B+G, USB 2.0,PCMCIA Microsoft Window Media Center
380.000,00 SIT z DDV
1585,71 EUR
2 LETI GARANCIJE

GERI COMPUTER
NAKUP NA DO 24 OBROKOV
Tel.: 02/48-00-222
WWW.NOTESNIKI.SI

FUJITSU SIEMENS L1310G
15,4 TFT 1280*800, Intel Celeron M 1.5 GHZ, 1024 MB DDR, 100 GB HDD, ATI RADEON X200 do 128 MB, DVD-RW, USB 2.0 4*, Firewire, WLAN b/g, MS Windows XP HOME, 2 LETI GARANCIJE
209.900,00 SIT z DDV
875,89 EUR

FUJITSU SIEMENS COMPUTERS
Cesta XIV Divizije 37
2000 MARIBOR
AKCIJA 4

FUJITSU SIEMENS L1310G

Naslednji mesec PCFormat

Razkrivamo skrivnosti nogometašev svetovnega prvenstva

Takšne bolj tehnične vrste, seveda...

Kako so spravili

svetovno prvenstvo na splet

NA POLICAH 1. JULIJA 2006

"SPEDENA MI PC"

PRVIH 5

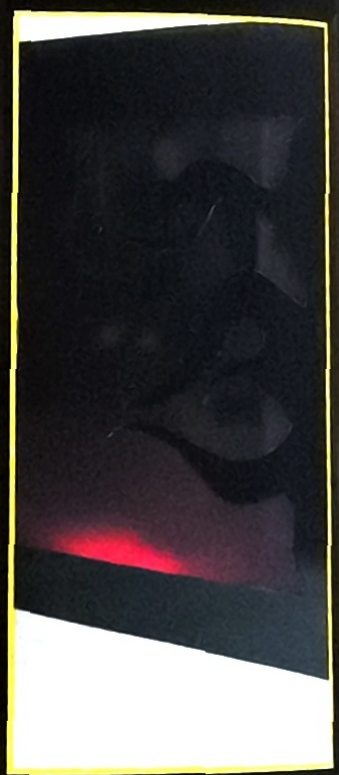
Kratek prelet naših prvih petih predelav

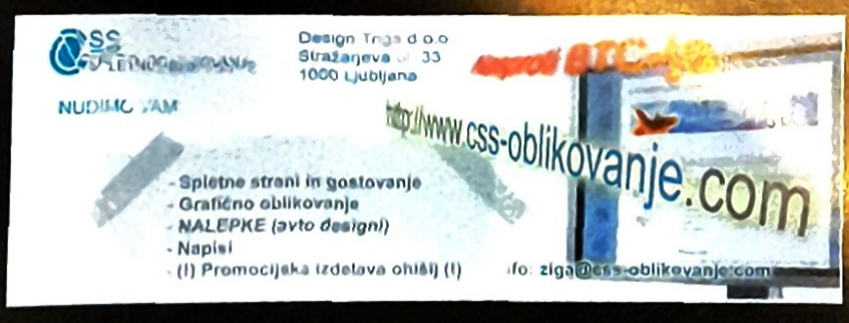
1 **Tematika** FAR CRY
Lastnik Simon Dobaj, Velenje
Dodatek ATI Radeon 9600XT 256MB, SoundBlaster Audigy 2

Simon iz Velenja je bil ljubitelj igre *Far Cry*, zato smo mu celotno ohišje poslikali z motivi iz te odlične strelske igre. Seveda smo notranjost primerno obsijali z zelenimi in rdečimi neonkami in uporabili še pleksi steklo, da svetloba ne bi ostala skrita v notranjosti. Naši strokovnjaki so ocenili, da bi računalniku koristil nov pljuvalnik barv na zaslon, kar tako, za hec, pa smo dodali še odlično zvočno kartico.

2 **Tematika** "UOGN"
Lastnik Patrik Lovrin, Ilirska Bistrica
Dodatek nVidia GeForce 6600GT

Če vam ni uspelo pravilno prevesti besede "uogn", naj povemo, da v pravilni slovenščini pomeni ogenj. Patrikovo ohišje smo požlahtili s plameni na vseh straneh. Glavna stran se je bila skoraj v celoti bohotila s pleksi steklom, na drugi strani pa so skozi ognjene črke besede "fire" svetile neonke. Strojček je imel pred našim posegom dober procesor, po posegu pa še dobro grafično kartico.





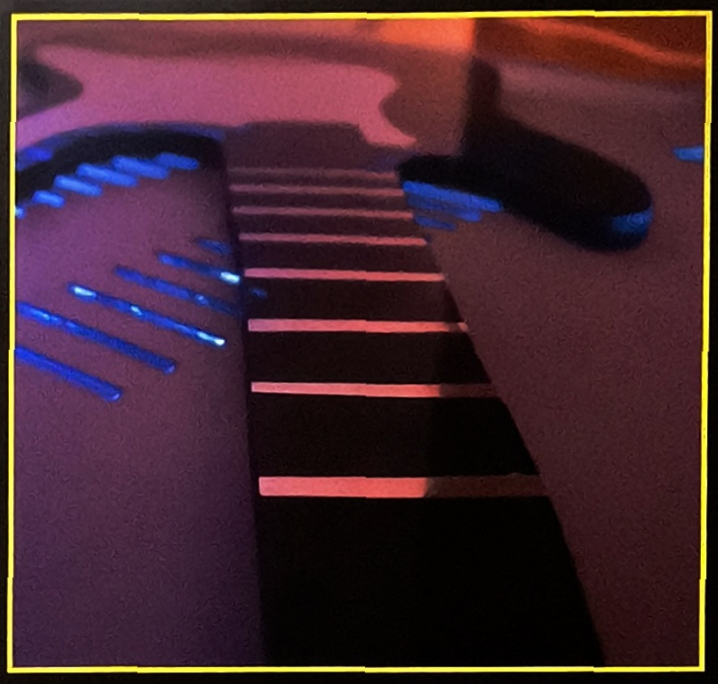
JUNIJ 2006

Tematika LESENA BARKA
Lastnik Matej Meglič, Zreče
Dodatek nVidia GeForce FX5500 256MB, AMD Sempron 3000+

Če smo en mesec prej hodili skozi plamene, smo že naslednji mesec pluli po mirnih valovih s tole leseno barčico. Celotno ohišje smo preoblekli v furnir in na eni strani izrezali obris ladje, na drugi pa pravo ladijsko lino. Ko smo jo obvezali z mornarsko vrvjo in vstavili modro pleksi steklo, smo že začeli vonjati slano vodo. Nova grafična kartica in procesor sta prerodila ta sicer že postaran mlinček.

Tematika ROLKANJE
Lastnik Anže Lončar, Ljubljana
Dodatek nVidia GeForce 6600GT

Ker je tudi naš oblikovalec ljubitelj rolkanja, se mu je nasmejalo, ko mu je Anže pripeljal svoj računalnik in obelodanil, da želi videti nekaj v zvezi s tem odštekanim športom. Ustregli smo mu in rezultat je bilo seksi rdeče ohišje z vzorcem v beli odtenjni barvi. Kot že mnogi pred njim, je bil računalnik pred predelavo dokaj neprimeren za igranje iger, zato je dobil novo grafično kartico.



Tematika KITARA
Lastnik Branko Zupančič, Ljubljana
Dodatek Trdi disk kapacitete 160GB

Naleteli smo na glasbeno nadarjenega študenta, ki ne more brez kitare niti kadar sedi za računalnikom. Nič lažjega, smo rekli, pljunili v roke in mu na eno stranico nalepili krasno kitaro, na drugi stani pa smo izrezali obliko trzalice, za njo postavili neonke in dodali še pleksi steklo. Ker študentu prostor vedno prav pride, smo računalnik opremili še z zajetnim trdim diskom.

Potrebno je sestavljanje

Ali je sestavljanje notesnika cenejše kot nakup že pripravljenega? V uredništvu smo si nataknili čelade in začeli vijačiti...

V as, zveste bralce *PCF*, si predstavljamo kot primerno pogumne, ko je govora o strojni opremi. Prepričani smo, da vas prav nič ni strah zamenjati kakšno kartico v računalniku ali vrtenje vijakov v neskončni bitki za čim hitrejši računalnik. Obstaja le še en tabu, ob katerem začne še najbolj zagrizenim strojnim zasvojencem trzati živec nad očesom – sestavljanje notesnika. Očitno je nekaj prav strašljivega na temni umetnosti tlačenja vsega, kar je potrebno za delovanje modernega PC-ja, v ohišje, v katerega bi le s težavo stlačili dva težav z dodatnimi stroški, ki so včasih znali celo preseči ceno naročenega izdelka. Pri tem se seveda poraja vprašanje, če naj kar takoj odpišemo že sestavljene notesnike. No, ne bo druge, kot da si nadenemo čelade, obujemo gumijaste čevlje in zgradimo notesnik, s katerim bomo poskusili konkurirati znanim imenom. Na koncu se lahko zgodi, da bomo imeli le notesnik v kosih, ki niso nujno takšni, kot so nam bili dostavljeni...

PRVI KORAKI

Komplet, ki smo ga uspeli dobiti, je presenetljivo lep MSI Megabook MS-1022B, *ki smo ga kupili prek* **www.ebuyer.com**. V kompletu so bili ohišje notesnika, osnovna plošča (z integriranim grafičnim čipom GeForce 6200, zvočno kartico, mrežno kartico in vmesnikom za brezžično omrežno povezavo), baterija, zaslon in tipkovnica. Naša naloga je bila torej dobiti pomnilnik, procesor, trdi disk in optični pogon. Če se boste sami lotevali takšnega projekta, pazite, da boste nabavili prave komponente – procesor za vaš notesnik je Pentium M, ki se zelo razlikuje od namiznega procesorja. Procesor pa ni edina komponenta, ki ni enaka namiznim izvedbam – pomnilniški moduli, trdi diski in optične enote so prav tako manjše kot namizni modeli.

> **"Sami lahko izberete točno tiste komponente, ki jih želite"**

izvoda *PCFormata*, zato se velika večina uporabnikov izogiba brskanju po drobovju notesnika. Tega je zdaj konec. Tako vsaj pravimo mi. Odvrgli smo okove standarda ATX in se do komolcev zakopali v naš prenosni računalnik.

Sestavljanje lastnega notesnika ima kar nekaj velikih prednosti. Prva je seveda ta, da lahko sami izberete točno tiste komponente, ki jih sami želite, namesto da bi bili prisiljeni sklepati kompromise, ki vam jih narekujejo proizvajalci. Druga prednost pa je ta, da lahko sami poiščete tudi cenovno najugodnejše komponente, saj je ponudba internetnih trgovin resnično pestra, z vstopom Slovenije v EU pa tudi ni več

Sestavite lasten notesnik

Pri nakupovanju bodite torej previdni, da ne boste po nepotrebnem kupili komponent za namizni računalnik. Potrebovali boste seveda tudi pravo orodje – najnujnejši je križni izvijač, pa ne tak, ki bi ga našli v vrečki s pralnim praškom – poiščite poštenega, kovinskega. **PCF**

Škatlica za DVD-je

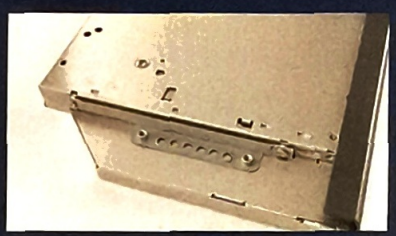
Nameščanje optičnega pogona je čisto enostavno

» 1. korak

V MSI-jevem kompletu je bila tudi posebej prirejena sprednja stranica pogona. Na kupljenem pogonu poiščite kapice, ki ploščico držijo na mestu, in pritisnite nanje z izvijačem. Vdati bi se morale brez težav, nato pa preprosto namestite drugo sprednjo ploščico.

» 2. korak

V kompletu so tudi nosilci za pogon, s pomočjo katerih ga lahko pritrdite v ohišje. Nosilce privijte z dvema vijakoma na robu nižjega dela vašega novega optičnega pogona.



» 3. korak

Potisnite pogon v režo na strani ohišja notesnika. Ko se pogon namesti v režo, bi morali čutiti manjši upor. Vse, kar še morate narediti, je, da privijačite pogon na dveh točkah na ohišju.

Trda hiška

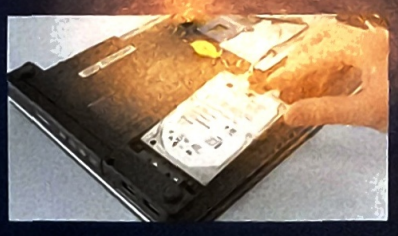
Trdi disk ima hiško, ki ga ščiti pred udarci

>> 1. korak

Trdi disk za notesnike se enostavno namesti v nosilce, nožice pa naj štrlijo skozi režo. V nosilce ga namestite tako, da ga boste po potrebi enostavno odstranili. Pri nameščanju trdega diska bodite še posebej pozorni, da ne zvijete nožic, saj lahko imate v nasprotnem primeru celo goro težav.

>> 2. korak

Z ohišja odvijte vijake s ploščice, ki pokriva mesto za trdi disk in disk z nosilci potisnite v režo. Najprej vstavite sprednji del diska z nožicami, nato pa zadnji del potisnite navzdol. Nosilce trdno privijačite.



>> 3. korak

Zdaj je potrebno le še privijačiti zaščitno ploščico nazaj na ohišje, da bo disk trdno nameščen. V bistvu je nameščanje trdega diska v notesnik precej bolj elegantno kot lomljenje prstov pri menjavi trdega diska v povprečnem namiznem računalniku.

"Nameščanje pomnilnika v notesnik je še posebej živce parajoča izkušnja"

Čarobno orodje

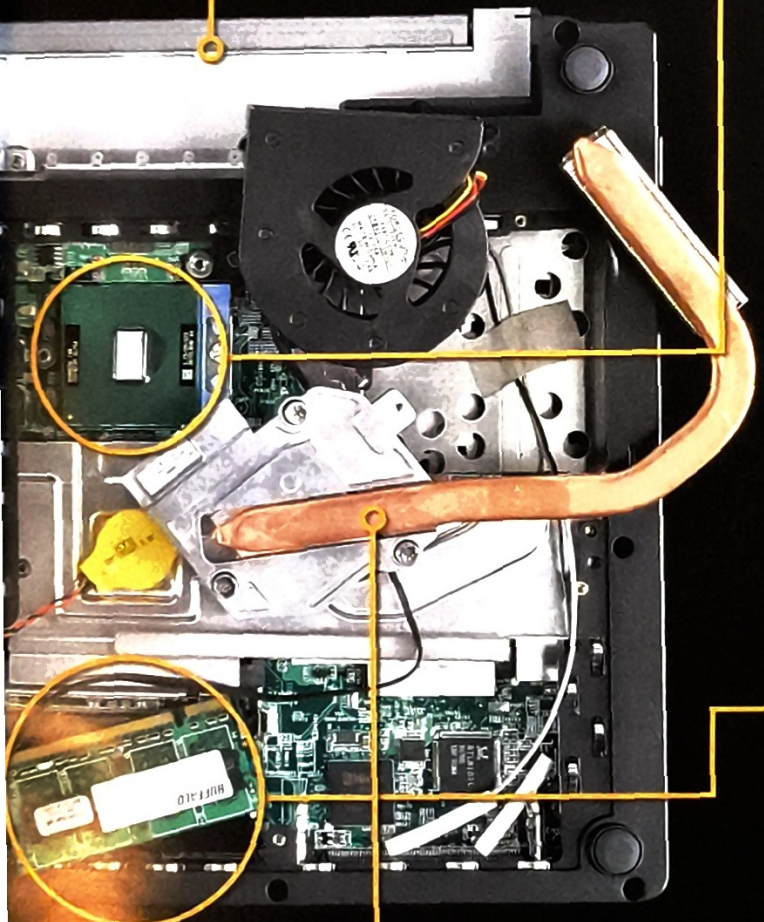
Zagotovljena preciznost

Sestavljanje notesnika je prec… opra… zato si omislite primerne izvij… …omp… finomehaničnih izvijačev niso … so … dobra investicija.

Trik s kartami

Nadgradnje grafičnih kartic v notesnikih so redkost

MSI-jev komplet ima že integriran grafični čip GeForce 6200, nima pa reže MXM (Mobile eXpress Module), zato dodajanje boljšega grafičnega čipa odpade. Trenutno so grafične kartice za notesnike izjemno redke (na **www.mxm-upgrade.com** smo našli samo en model GeForce 6600), bodo pa verjetno postale bolj dostopne, saj je na trgu vse več notesnikov z vodilom PCI-Express. Če bi radi spremljali, kaj se dogaja na trgu grafičnih čipov za notesnike, vam priporočamo, da spremljate forum na strani **www.laptopvideo2go.com**. Komplet AOpen 1559 že ima omenjeno režo MXM, kar pomeni, da bo sestavljanje lastnega notesnika v kratkem res dobra ideja.



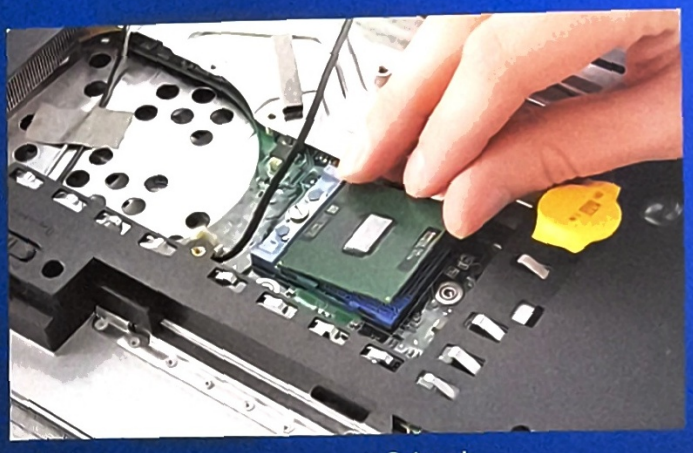
Igra na snegu

Vse mora biti hladno

Toploto iz ohišja (stran od procesorja) sesa ventilator na zadnji strani, do tja pa jo spravi ta bakrena cev. Zato je seveda izjemno pomembno, da med odstranjevanjem in nameščanjem te komponente ne poškodujete.

Čas za čipe

S procesorjem ravnajte previdno



» 1. korak

Namestite procesor v podnožje (čip bi moral sesti v podnožje brez težav). Na robu procesorja, kjer je puščica, ni nožic, tako da ta rob poravnajte z robom podnožja, na katerem ni luknjic za nožice. Namesto ročice ima podnožje vijak – zavrtite ga v smeri urinega kazalca, da procesor pritrdite.

» 2. korak

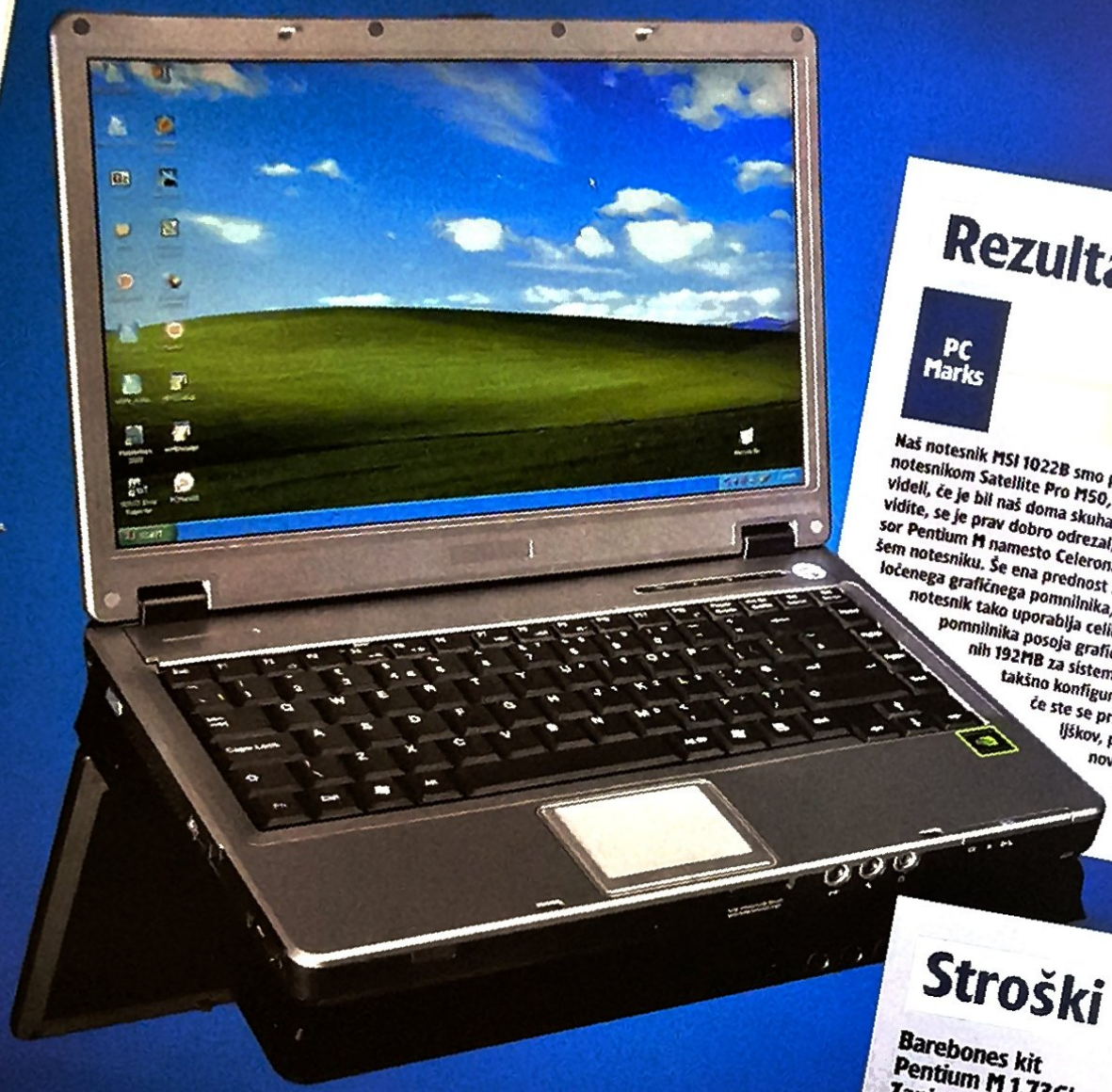
Odstranite folijo s termalne paste na hladilniku in le-tega postavite na procesor, nato pa ga še privijte. V režo poleg hladilnika namestite ventilator in ga privijte. Ne pozabite na napajanje ventilatorja (zraven je vtič s tremi nožicami, kamor ga priklopite). Če ventilator ne bo delal, boste uničili osnovno ploščo.

Malo mišic

Potrebni niso vijaki, le groba sila

Nameščanje pomnilnika v notesnik je še posebej živce parajoča izkušnja, saj gre za edino komponento, pri kateri boste imeli občutek, da jo boste uničili. V našem notesniku sta dve reži za pomnilnik, module pa je potrebno vanje potisniti pod kotom, dokler ne zaslišite prav neprijetnega klika. Nato modul potisnite navzdol, dokler se ne zagozdi. Potem lezite za nekaj minut, da se nehate tresti.

...laster notesnik



Rezultati testov

PC Marks

2005

1696

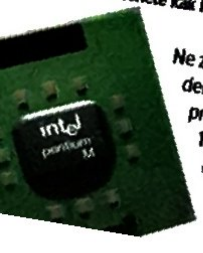
Naš notesnik MSI 1022B smo primerjali s Toshibinim cenovno
notesnikom Satellite Pro M50, in sicer v programu PCMark 20
videli, če je bil naš doma skuhan notesnik sploh vreden truda.
vidite, se je prav dobro odrezal, saj smo se odločili za polnokr
sor Pentium M namesto Celerona, ki ga boste našli v marsikater
šem notesniku. Še ena prednost našega notesnika je v tem, da i
ločenega grafičnega pomnilnika, tako da si ne sposoja sistemske
notesnik tako uporablja celih 512MB, M50 pa 64MB sistems
pomnilnika posoja grafičnemu čipu, tako da mu ostane
nih 192MB za sistemske procese. Na domačem notes
takšno konfiguracijo Obliviona sicer ne boste ig
če ste se pripravljeni posloviti od grafičnih
ljškov, pa boste prav presenečeni, kolik
novejših iger je čisto igralnih na sist
s kombinacijo Pentiuma M in
GeForcea 6200.

Stroški

Barebones kit	129.870 SIT (543€)
Pentium M 1.73Ghz	48.789 SIT (204€)
Zapisovalnik DVD	17.550 SIT (73€)
40GB disk	16.497 SIT (69€)
512MB DDR2 za notesnike	11.232 SIT (47€)
SKUPAJ	223.920 SIT (937€)

Možnosti nadgradnje

Na podlagi vsega, kar smo vam povedali v tem prispevku, je jasno, da je na notesniku mogoče nadgraditi procesor, pomnilnik, trdi disk in optično enoto. Procesorje Pentium M je mogoče dobiti do frekvenc 2,26GHz, a je za tako zmogljive čipe potrebno odšteti primerno velik kup denarja – približno toliko, kolikor je stal naš cel notesnik. Zato se ne zmogljiv, zanj pa boste odšteli okoli 80 tisočakov. 40GB je prav tako bolj uboren disk, zato razmislite o 80GB modelu, ki vas bo stal okoli 25 tisočakov, za danes že skoraj obvezen gigabajt pomnilnika pa se bo potrebno ločiti od 23 jurjev, kar se vsekakor splača, saj boste z nadgradnjo pomnilnika v notesniku največ pridobili. Če menite, da potrebujete zapisovalnik dvosloj nih DVD-jev, računajte, da boste zanj plačali okoli 25 tisočakov (ni smo v notesnik vgradili klasičen zapisovalnik DVD-jev, ki je seveda cenejši). Izbira je precej pestra, zato dobro razmislite, katere komponente v notesniku morajo biti za vaše delo najzmogljivejše, pri stalih pa lahko sklenete kak kompromis.



Ne zapravite vsega denarja za najhitrejši procesor, saj bo 1,9GHz čisto dovolj...

Razsodba

Ali je doma narejen notesnik primeren za vsakogar?

Čeprav nam je ideja sestavljanja lastnega notesnika še kako všeč, nismo prepričani, da gre za najboljšo izbiro, če iščete tak računalnik. Ko smo brskali naokoli, smo na strani www.fmc.si za podobno ceno našli Dellov notesnik Inspiron 6400 z neprimerno boljšimi specifikacijami, če ste pripravljeni skleniti nekaj kompromisov, pa boste na trgu našli kar nekaj notesnikov s primerljivimi specifikacijami in podobno ceno.

Pri sestavljanju lastnega notesnika pa obstaja še en strošek, ki ga nismo vračunali v ceno, in sicer operacijski sistem. Ob nakupu že sestavljenega notesnika boste večinoma dobili tudi prednameščen Windows XP, ki ga boste morali dokupiti, če boste notesnik sestavljali sami. Res pa je, da Windows ni edina možnost, saj z namestitvijo Linuxa ne boste imeli nobenih dodatnih stroškov. Za večino uporabnikov pa je Windows XP še vedno nujen, svojih 40 tisočakov pa je udarec za žep vsakega sestavljalca notesnikov.

Notesnik, ki smo ga sestavili, ima precej povprečne specifikacije, zato ni prav nič boljši od poplave cenovno ugodnih notesnikov na trgu. S sestavljanjem notesnika bi pridobili samo, če bi želeli sestaviti res noro zmogljiv stroj, če torej sploh ne bi gledali na stroške.

Edino, kar vas ne bi smelo ovirati, je samo sestavljanje. Gre za čisto enostaven proces, ki ga lahko zaključite v desetih minutah, če se ne bojite izvijača. Notesnikov, ki so namenjeni naknadnemu sestavljanju, na trgu trenutno še ni veliko, a cene opreme že padajo, MXM pa se tudi uveljavlja, zato ne vidimo razloga, da sestavljanje lastnega notesnika v prihodnosti ne bi imelo ravno takšnih prednosti, kot jih ima danes denimo sestavljanje namiznega računalnika.

	PCFormatov MSI 1022B	Dell 630m	Toshiba Satellite Pro M50
Procesor	Pentium M 1.73GHz	Pentium M 1.73GHz	Celeron 1.4GHz
Grafika	Geforce 6200 Go	Intel vgrajena grafika	ATI XPRESS 200M
RAM	512MB	512MB	256MB (64MB deljenega)
Trdi disk	40GB	40GB	40GB
Pogon	DVD-RW	DVD+/-RW	DVD/CD-RW
Cena	Ok. 245.000 SIT (z XP)	Ok. 212.000 SIT	

Io Interactive A/S. Hitman, Blood Money and Hitman are trademarks of the SCi Entertainment Group. All rights reserved. "PlayStation" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Intel Core

prihodnost procesiranja

Intel je v bitko za najboljši procesor pripeljal novo orožje. Pravo jedrsko bombo, če vprašate nas...

"Conroe ni nič manj in nič več kot najbolj razburljiv procesor za PC, kar smo ga kdaj videli"

Conroe je njegovo ime. In njegova naloga je narediti krvavice iz mogočnega Athlona 64. Ljudje, prav ste slišali, po 18 mesecih tavanja v deželi senc, se Intel, največji proizvajalec procesorjev na svetu, vrača v svet živih. Iz svoji modernih jam so na plan privlekli popolnoma novo zasnovo procesorja. Pazi se, AMD, Conroe gre in ima dolge zobe in ostre kremplje.

Če ste z večjim zanimanjem sledili dogodkom pomladne Intelove konference Intel Developer Forum, potem verjetno veste, da Intel za spremembo med novinarje ni le vrgel seznama specifikacij svojega novega morilskega procesorja za namizne računalnike s kodnim imenom Conroe. Vse prisotne so Intelovci osupnili s tem, da so ponudili sistem z navitim procesorjem AMD Athlon 64 FX-60, ki je deloval pri 2,8GHz, in dali novinarjem možnost, da primerjajo njegovo hitrost delovanja s sistemom s Conroejem, ki je deloval pri 2,66GHz. *PCFormat* je bil na IDF, ko se je to zgodilo. In bili smo priča neverjetnim številkam, ki so jih vrgli iz sebe programi za merjenje zmogljivosti na Conroeju. Ne samo to – za razliko od številnih drugih, smo si en procesor izborili tudi za lastna testiranja. Testiranja, ki na konferenci IDF niso bila dovoljena.

In tukaj so naši rezultati. Conroe ni nič manj in nič več kot najbolj razburljiv procesor za PC, kar smo ga kdaj videli. Vse kaže, da imamo pred seboj daleč najhitrejši procesor tako za običajne, kot tudi za večnitne aplikacije vseh vrst, vključno s predvajanjem in kodiranjem multimedijskih datotek in podobnimi programi, ki so lačni procesorske moči. Še bolj pomembno pri tem je, še posebej, če upoštevamo dolgo vrsto slabih ocen s tega področja, da Conroe konkretno "trga" pri igrah. Prav neverjetno se zdi, da nov čip zmore iz sebe iztisniti takšno količino moči pri nižji frekvenci, kot jo premorejo trenutni procesorji Pentium D, pri tem pa po Intelovih trditvah troši celih 40% manj energije. Impresivno.

ČIP NA PREIZKUŠNJI

Vsa našteta dejstva porajajo tri vprašanja. Kako za vraga je Intelu uspel ta preobrat? Je Conroe res lahko tako dober? (Ne pozabimo, bratje in sestre, da se je Intel hvalil, da bo Pentium 4 Prescott dosegel in presegel frekvenco 5GHz, v praksi pa je bil blizu točke tališča že pri 3,8GHz.) In če je res tako dober, ali ima AMD več možnosti da preživi ta Intelov napad kot "n00b" na strežniku za *Counter-Strike*, polnem okorelih veteranov? V roke hladno pijačo, zadnjico v udoben naslanjač, nadaljujte z branjem tega poročila in vse boste izvedeli.

Čip Conroe je zakrivila ista skupina inženirjev iz Izraela, ki je iz svojih laboratorijev lansirala že odlično sprejeta procesorja za notesnike, Pentium M in Core Duo, gre pa za prvi primerek nove arhitekture procesorjev x86, ki sliši na preprosto ime Core. Različice procesorja Core bodo sčasoma zamenjale ves nabor Intelovih procesorjev za PC-je, vključno z notesniki, namiznimi

Pošast v hiši

Kaj smo lahko počeli in česa ne

Tukaj ni šlo za običajno testiranje strojne opreme, zato smo se tudi odpovedali običajnemu opisu v rubriki Opremljeni. V preteklosti je največji svetovni proizvajalec procesorjev komajda priznal obstoj AMD-ja. Od izida Athlona 64 pa se je AMD pretvoril iz zoprnega majhnega cucka, ki ves čas laja pod nogami in išče pozornost, v precej večjo in bolj nevarno zver. In to je bil tudi razlog, da je Intel s takšnim veseljem in na omenjeni način demonstriral, kaj Conroe zmore. A mi se nismo zanašali zgolj na številke, ki so nam jih dale meritve na uradni predstavitvi na konferenci IDF – nam je uspelo za dalj časa v roke dobiti lasten čip Conroe. Seveda pa smo bili prisiljeni v določene kompenzacije: ne smemo vam razkriti nobenih natančnejših podrobnosti o testiranju, niti ne smemo objaviti točnih rezultatov naših merjenj. Zato pa lahko natančno opišemo, kako zelo nas je novi procesor navdušil s svojo močjo. In to smo z veseljem tudi storili.

računalniki, delovnimi postajami in tudi čipe za strežnike. Pravzaprav je edini procesor, ki bo preživel ta državni udar, ki ga bo izvedel Core, le mišičasti čip Itanium. Kaj je tisto, zaradi česar je Core tako poseben čip? Pri Intelu pravijo, da združuje moč družine Pentium 4 NetBurst za namizne računalnike s tehnologijo čipov Pentium M in Core Duo, mešanici pa je dodanih kar nekaj inovacij in izboljšav.

Osnovni recept vključuje izjemno hitro vodilo procesorja, odlično delovanje standarda SSE, obvladovanje 64-bitnih podatkov arhitekture NetBurst, bistveno zmanjšano trošenje energije, fantastično hitra obdelava celih števil v slogu Pentiuma M, zvito deljenje predpomnilnika znano iz procesorjev Core Duo in tri ključne arhitekturne inovacije, s katerimi se hitrost procesorja v primerjavi s konkurenčnimi, ki delujejo pri enaki hitrosti ure, noro poveča.

Prva inovacija je v Intelovih sobanah znana pod imenom Dynamic Wide Execution. Dajmo se ne izogniti strokovnim podrobnostim in povejmo, da je Intel povečal število ukazov, ki jih lahko procesorji Core v enem samem ciklu preberejo, dekodirajo in izvedejo – NetBurst, Pentium M in Core Duo so zmogli tri, Core pa obvlada štiri. Več ukazov na cikel pomeni hitrejše delovanje pri katerikoli frekvenci procesorja. Del tehnologije Dynamic Wide Execution je tudi novo zlivanje ukazov. V praksi to pomeni, da

AM2, veliki rešitelj

Ali lahko novo podnožje za Athlon 64 reši AMD?

AMD-jev procesor Athlon 64 je trenutno car. In Intelova nova mikroarhitektura Core mu bo primazala klofuto. Kajne? Seveda vam je odpuščeno, če ste mnenja, da se bo AMD zgrudil v lužico lastnih tekočin, ko bo Conroe izšel. Navsezadnje že 2,66GHz Conroe potolče navit Athlona 64 FX-60. Zelo verjetno pa je, da bodo imeli procesorji Conroe Extreme Edition ob prihodu na tržišče frekvence konkretno preko 3GHz.

Vendar pa bo AMD za časa prihoda Conroeja, konec poletja oziroma na začetku jeseni, že posodobil svoj nabor orožij. Ključne izboljšave bodo vključevale prehod na novo podnožje, ki nosi ime AM2, in popolna predelava trenutne 90nm družine Athlon 64. V prvi vrsti to pomeni nov pomnilniški krmilnik in podporo za pomnilnik DDR2 s frekvencami do 800MHz. Še več, nov pomnilniški krmilnik bo energetsko precej bolj varčen, kar bi v navezi z ostalimi manjšimi popravki lahko pomenilo, da bodo tako običajne kot tudi dvojedrne različice Athlona 64 delovale pri višjih frekvencah. Pa bo to dovolj? Z eno besedo: ne. Na podlagi načrtov podjetja, ki so pricurljali iz AMD-jevih logov, vse kaže, da bo dvojedrni Athlon ob prihodu Conroeja še vedno tičal pri 2,8GHz. Še huje je, da je zelo malo verjetno, da bo prehod na pomnilnik DDR2 povečal zmogljivosti procesorja za kaj več kot 5 do 10 odstotkov. Navsezadnje je Athlonova komunikacija s pomnilnikom že zdaj zelo učinkovita.

Če damo vse to na stran, je AMD-jev največji problem proizvodna tehnologija. Intel izdeluje 65nm čipe že od konca lanskega leta, AMD pa bo po napovedih začel na trg pošiljati omejene količine čipov izdelanih s 65nm tehnologijo šele v prvi polovici leta 2007. Ne pričakujte, da se bo Athlon 64 pred tem časom približal Intelovemu procesorju Conroe.

"Naj gre za operacije SSE s plavajočo vejico ali mletje celih števil, Conroe bo ubijalski čip"

se lahko nekateri običajni pari ukazov združijo v eno samo operacijo, zaradi česar Core zmore še več ukazov v enem ciklu.

DELOVNI CIKEL

Naslednja ključna izboljšava je Advanced Digital Media Boost. Ta v prvi vrsti prinaša sposobnost izvajanja vseh 128-bitnih ukazov SSE v enem samem urinem ciklu. Prej so Intelovi procesorji te ukaze izvajali tako, da so jih razdelili na dve 64-bitni operaciji, ki pa sta potrebovali za izvajanje dva cikla. Posledice vpeljave tehnologije Advanced Digital Media so nore – 2,66GHz Conroe, ki je bil predstavljen na IDF, je imel pri ukazih SSE moč dvojedrnega procesorja Pentium D s frekvenco 5,3GHz.

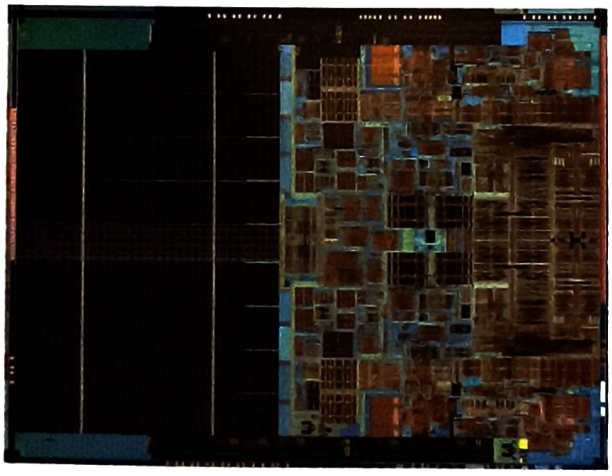
Zadnji kos sestavljanke, ki omogoča Conroeju bliskovito delovanje pri nizkih frekvencah, je nov, 14-stopenjski ukazni cevovod. Gre za bistveno krajšo zadevo, če jo primerjamo z 31-stopenjskim cevovodom NetBursta, kar občutno zmanjša zamudno brisanje podatkov iz celotnega cevovoda, ki sledi napačno predvideni izvedbi skoka znotraj programa.

Med množico manjših izboljšav je druga generacija deljenega drugonivojskega predpomnilnika, ki smo ga prvič videli pri Core Duo, a se je za Conroeja odebelil na konkretne 4MB. To omogoča, da se preverjanje veljavnosti zapisov v predpomnilniku izvaja na samem čipu, kar nadalje spet pomeni manj prometa prek vodila procesorja in manj čakanja na prihod podatkov in navsezadnje izboljšano zmogljivost. Še več, ob nižji frekvenci, večji učinkovitosti in Intelovi 65nm proizvodni tehnologiji se lahko Conroe pohvali še z zelo naprednim omejevanjem delovanja ure, kar omogoča popoln izklop trenutno neaktivnih delov jedra procesorja.

O frekvenci jedra in vodila procesorja Intel zaenkrat ne daje podatkov. Smo pa iz precej zanesljivih virov izvedeli, da je procesorski gigant izbranim podjetjem, ki prodajajo sestavljene sisteme, poslal nekaj preizkusnih primerkov procesorja Conroe s 3,33GHz in hitrostjo vodila 1.333MHz. Obe številki sta precejšnje izboljšanje glede na že tako ali tako strašljivo hiter procesor z 2,66MHz, ki smo ga videli na IDF-ju, katerega frekvenca vodila je znašala 1.066MHz. Conroe se bo zelo verjetno podal na bojišče novim zmagam naproti proti koncu avgusta ali v začetku septembra. Ulegel se bo na podnožje LGA775, družbo mu bo delal pomnilnik DDR2 s frekvencami do 800MHz, zahteval pa bo nabor čipov 965 ali 975.

Kakršnekoli že bodo natančne frekvence ob izidu procesorja, nekaj je jasno – Conroe bo popolnoma spremenil vaš pogled na Intelove procesorje. Meritve hitrosti na konferenci IDF so pokazale, da je 2,66GHz Conroe hitrejši od 2,8GHz Athlona 64 z dvema jedroma za okoli 15 do 30 odstotkov. Pri tem so bile na preizkušnji različne igre, ki so vključevale *F.E.A.R.* in *Quake IV* ter kodiranje glasbe in videa. Na podlagi sintetičnih in tudi bolj praktičnih testov lahko potrdimo, da je izvajanje ukazov SSE res tako bistveno izboljšano kot trdijo pri Intelu. Naj gre za operacije SSE s plavajočo vejico ali staro dobro mletje celih števil, vse namiguje na to, da bo Conroe ubijalski čip.

Kljub vsem tem razburljivim novicam pa bomo tekst zaključili s svarilnim tonom. Edini veliki pomislek glede Conroeja je dejstvo, da na zavoro še vedno pritiskata na severni most postavljeno procesorsko vodilo in pomnilniški krmilnik. Če primerjamo to z AMD-jevo elegantno tehnologijo Hypertransport, ki je vgrajena v sam čip, vidimo, da gre še vedno za dokaj nerodno rešitev. Prepričani smo, da bo Conroe v dvoprocesorski zasnovi pokazal moč, zaradi katere ne bo nihče razmišljal o problemčku s severnim mostom, vendar predvidevamo, da bo premik na štiri jedra z različico Kentsfield, ki naj bi izšla na začetku leta 2007, že na udaru težav s pasovno širino in latenco. Če bo Conroe izpolnil svoje obljube, je to morda edino upanje, ki je še ostalo AMD-ju. PCF



Tukaj je – posnetek rezine silicija, na kateri domuje Conroe.

F-SECURE MESSAGING SECURITY GATEWAY

Najbolj zmogljiva in varna naprava za zaščito prenosa sporočil

F-Secure Messaging Security Gateway™ predstavlja najbolj dovršeno in učinkovito varnostno rešitev za poslovne infrastrukture prenosa sporočil, saj v sebi združuje robustne industrijske poštne strežnike z zaščito okolja, zaščito pred neželeno (ti. spam) e-pošto in virusi, funkcionalnostmi za varen prenos sporočil in izhodnih vsebin, vse v eni sami enostavni in zmogljivi napravi.

Modularna zaščita za vsestransko varnost

Zakaj bi kupili še eno delno rešitev? F-Secure rešitev za zaščito prenosa sporočil zagotavlja celovito zaščito tako dohodnih kot odhodnih groženj, ki se skrivajo v elektronskih sporočilih.

Popolna varnost okolja – požarni zid za e-pošto

Integrirani e-poštni požarni zid zagotavlja zaščito celotnega okolja na nivoju prenosa prek SMTP, kot jo zahtevajo današnja podjetja. Požarni zid ustvari nepremostljivi oklep za vaše sporočilne sisteme.

Zaščita sporočilnih sistemov in avtentikacije

F-Secure Messaging Security Gateway podpira digitalna potrdila in omogoča varen prenos in prejem e-pošte od enega prehoda (gateway) do drugega prek TLS (Transport Layer Security). Tako je mogoče občutljive podatke enostavno šifrirati za določene domene ali poslovne partnerje ali pa zaradi posebnih varnostnih pravil.

Robustna sestava in visoka zmogljivost

Rešitev F-Secure Messaging Security Gateway prinaša popolno zaupanje v dejavnost e-poštnega sistema, saj predstavlja skalabilnost, dostopnost in zmogljivost, kot jih zahtevajo velika podjetja, univerze in vladne organizacije.

F-SECURE®

BE SURE.

info@f-secure.si
www.f-secure.si

POWERED BY proofpoint

Zastopnik za Slovenijo: Amis d.o.o., Tržaška c. 85, 2000 Maribor

vrhunci razvoja #12

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO

Prvi lastniki holografs
pogonov bodo premo
podjetja, ki arhivirajo
ogromne količine poc

Holografska shramba

Če ste mislili, da sta Blu-ray in HD-DVD višek tehnologij shranjevanja podatkov, potem vas bomo kmalu vrgli na rit

Format DVD je že začel kazati prve gube. Celo dvoslojni diski z 8,5GB prostora delujejo prav miniaturno ob trdih diskih s kapaciteto 500GB. V bližnji prihodnosti pa pride še prostorsko požrešen visoko-ločljivostni ideo... *Čeprav sta obe novi tehnologiji* zapisovanja optičnih diskov, ki smo si ju podrobneje pogledali v 50. številki *PCFormata*, zastavljeni tako, da naj bi se uspešno bodli s filmi visoke ločljivosti, celo Blu-ray s 50GB ne bo rešil težav pri arhiviranju podatkovnih baz, ki so velike nekaj sto gigabajtov.

So pa na poti še večji optični diski. Tehnologija, o kateri smo dolgo sanjali, bi morala ugledati luč dneva že to leto. Holografsko zapisovanje podatkov je mučilo znanstvenike že desetletja, pred kratkim pa je Maxell objavil, da bo že letos septembra dal na trg pogone, ki bodo temeljili na tej tehnologiji. S kapaciteto 300GB je tehnologija kilometre pred obstoječo, pričakuje pa se, da bi se lahko v petih letih kapaciteta povečala kar na 1,6TB.

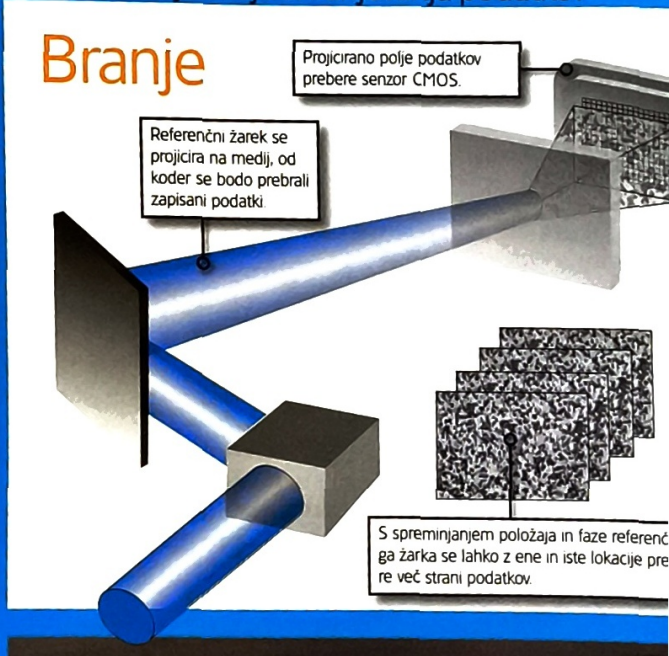
HOLOGRAFSKI DISKI

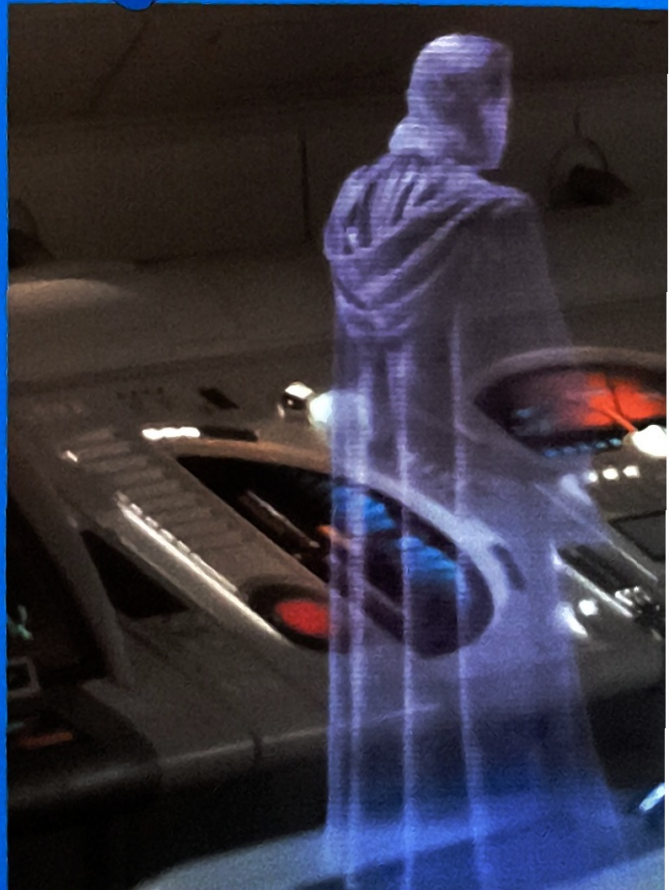
Čeprav se obe tehnologiji holografskega shranjevanja podatkov malenkost razlikujeta, pa obe delujeta po enakem principu. Medtem ko običajne barvne fotografije vsebujejo amplitudo in valovno dolžino svetlobe, ki jih je zadela, hologrami povrhu tega shranijo še fazo. Če imamo tudi podatek o fazi, je lahko svetloba, ki je shranjena, identična tisti na originalni sceni. Tako niso shranjene samo informacije o barvah in svetlosti, ampak tudi informacije o prostorski postavitvi. Referenčen svetlobni žarek enake valovne dolžine tistemu, ki se je uporabil pri gradnji hologrma, se lahko uporabi, da se pridobijo podatki o fazi originala, zaradi česar lahko dobimo 3D sliko.

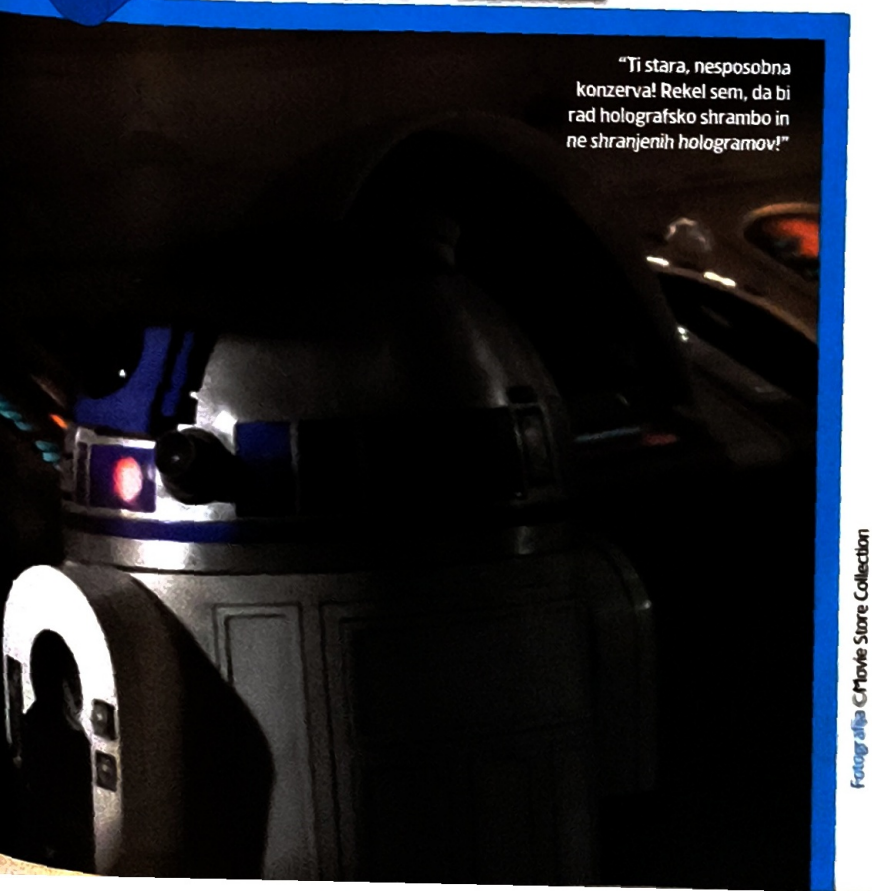
Tudi holografsko zapisovanje podatkov deluje na podoben način. Dva svetlobna žarka se združita, njuna razlika v fazi pa je zapisana na medij kot interferenčna slika. Maxellov sistem se naslanja na proces, ki so ga razvili pri InPhase Technologies. Pri tem se en sam laserski žarek s pomočjo prizme razbije na

Tehnologija iz Star Treka

3D: poslednje meje shranjevanja podatkov







Fotografija © Movie Store Collection

referenčni žarek in na žarek, ki je nosilec signala. Signalni žarek se nato pošlje skozi SLM ali Signal Light Modulator. Ta uporablja polje digitalnih mikro-zrcal, s pomočjo katerih zapiše podatke v signal s tem, da blokira oziroma prepušča prehod svetlobe skozi nekakšen vzorec v obliki šahovnice. Ta žarek s signalom se na površini medija zopet sreča z referenčnim žarkom, interferenčni vzorec, ki pri tem nastane, pa se zapiše na material, ki je občutljiv na svetlobo.

NAJ BO SVETLOBA

Pri branju podatkov se skozi medij projicira referenčni žarek, ki prenese izvirni signal s šahovskim vzorcem. Ta se pošlje skozi detektor, ki temelji na tehnologiji CMOS, in vzporedno razbere podatke, kar posledično pomeni zelo visoko hitrost prenosa v primerjavi s trenutno optično tehnologijo – potencial je celo nekaj sto megabajtov na sekundo. Tista glavna finta pa se skriva v dejstvu, da je mogoče valovno dolžino in kot žarka spreminjati med samim zapisovanjem in branjem; podobno kot ima spreminjanje kota pri hologramu za posledico drugačen 3D pogled. Ta lastnost se lahko izkoristi za zapisovanje različnih strani podatkov na isti medij in rezultat tega pomnoževanja podatkov je zares velika kapaciteta medijev.

Sistem HVD namesto tega uporablja tehniko, imenovano istosmerna holografija (collinear holography), ki so jo pogruntali pri Optware Corp. Rdeč, 650nm, in modro-zelen, 532nm laser se poravnata v en sam istosmerni žarek z enotno valovno dolžino. Modro-zelen laser bere kodirane podatke, medtem pa rdeč laser bere servisne podatke, ki se uporabljajo za nadzor položaja glave. Med holografsko podatkovno plast in servisno plast je postavljena še plast z dikroničnim zrcalom. Ta plast prepušča rdečo svetlobo, modro-zeleno holografsko svetlobo pa odbija.

Za razliko od sistema InPhasea metoda Optwarea bere svetlobo, ki se odbije od medija in ne tiste, ki gre skozi medij. To poenostavi mehanizem glave na eno samo enoto na eni strani medija. Zaradi servisnih podatkov je tehnologija v bistvu precej podobna obstoječi tehnologiji CD in DVD, kjer so servisni podatki vključeni v podatke na disku, tako da lahko različni pogoni še vedno pravilno pozicionirajo svoje glave za branje podatkov z diska. In zaradi enega samega skupka leč, skozi katere se usmeri poravnan žarek in njegov odboj, bi lahko bili pogoni, ki bodo temeljili na Optwareovi tehnologiji, cenejši, kar je vedno pomemben faktor. Bolj tradicionalno holografski sistemi shranjevanja, kakršen je InPhaseov, zahtevajo kompleksno postavitev večjega števila zrcal, ki usmerjajo referenčne in signalne žarke.

HOLOGRAFIJA ZA VSE?

Ravno ko smo začeli spremljati boj dveh visoko-ločljivostnih sistemov shranjevanja podatkov za prevlado na trgu bližnje prihodnosti, že tli bitka več pomembnih igralcev za zmago na področju tehnologije holografskega zapisovanja podatkov. A preden primete v roke telefon in prekličete svoje prednaročilo pogona Blu-ray ali HD-DVD, naj vam bo jasno, da holografske shrambe ne bodo postale že kar jutri vsakdan običajnih uporabnikov namiznih računalnikov. Verjetno bo začetna cena pogonov tam okoli tri milijone in pol slovenskih tolarjev, sami mediji pa bodo stali okoli 25 tisočakov. Ob izidu bo tehnologija tako namenjena zgolj velikim podjetjem, ki imajo potrebo po shranjevanju velikega števila podatkov in jim denar ni posebej visoka ovira. A tako kot pri vseh stvareh v računalniški industriji, bo tudi holografska tehnologija nekoč v prihodnosti postala cenejša in bo našla svoj prostor v domovih navadnih smrtnikov. PCF

NASLEDNJI MESEC
MICROSOFTOV ORIGAMI
BO NOVA MICROSOFTOVA POGRUNTAVŠČINA TUDI V PRAKSI TAKO DOBRA KOT NA PAPIRJU?

VAŠ PRAKTIČNI VODIČ DO BOLJŠIH FOTOGRAFIJ

Digitalna Kamera

www.digitalnakamera.
tel 02 330 33

Revija za sodobnega fotografa

POMLADANSKA ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI

VSEBINA REVIJE

- TEKMOVANJE ZA FOTOGRAFA LETA 2006 – BOGATE NAGRADE
- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- OPISI ŠESTIH NOVIH FOTOAPARATOV
- MOBILNI TELEFONI S FOTOAPARATI
- DIGITALNA OBDELAVA FOTOGRAFIJ
- TEHNIKE FOTOGRAFIRANJA
- PROFIL: GREGOR HOČEVAR

OBŠIRNA NASLOVNA TEMA:

- 50 NASVETOV, KAKO POSTATI BOLJŠI FOTOGRAF

BREZPLAČEN CD-ROM

FOTOGRAFIRANJE JUTRANJE ZARJE IN FAZANOV, NOVA OPREMA, FOTOGRAFIJE BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...

Go, Finland!

Nič ni boljšega kot odlaganje pisanja uvodnika v to rubriko na zadnji možni trenutek. Konec koncev to radi počnemo z vsemi članki in ne vidim razloga, zakaj bi bil uvodnik izvzet. Medtem ko je urednik po telefonu že tretjič grozil s fizično bolečino (s pomočjo katere vojske?), sem veselo užival med gledanjem Eurosonga. Da, tudi tako plehka prireditev lahko uspešno služi kot razvedrilo in izgovor za prekinitev pisanja. Bili so časi, ko je prireditev spremljala celotna družina, zbrana okrog televizorja. Moram priznati, da smo vneto navijali za naše predstavnike in buuuuuujali neposredne konkurente. Eurosong deset let kasneje se je v mojih očeh precej spremenil. Letos se je močno opazilo, kako so se *prireditelji trudili, da gledalci ne bi dremali, saj se je prireditev odvijala* zelo hitro. Pohvalno, še posebej, ker so nastopajoči tako hudo lomili angleščino, da ni nič čudnega, da so zmagali Finci. Ti se vsaj niso pretvarjali, da želijo vzbujati grozo...

Procesor Ageia PhysX

Fizika kot v učbeniku
Preberite na strani 38

PCFormat-ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Prvič v življenju se je ob Eurosongu tako nasmejal, da se je celo udeležil telefonskega glasovanja. Ne ni glasoval za Severino...

UROŠ JAUŠOVEC
Ves mesec je projiciral filme na svojo steno in zdaj želi odškodnino, ker naj bi nekaj barve iz filmov ostalo na steni.

BARBARA BANOVIČ
Razvila je novo nadčloveško sposobnost. Zdaj zna tipkati na dva *notesnika hkrati...* in ne izpusti niti ene vejice.

ALJOŠA HANCMAN
Cel mesec je živel od kruha in deževnice, da bi privarčeval dovolj za Intelov novi procesor. Samo še 19 *mesecev, pa* bo na cilju.

TOMAŽ KOTNIK
Pozabili smo na njega. Popolnoma. Oprosti, Tomaž.

GREGOR MRAZ
Resno razmišlja, da bi si kartico Ageia PhysX vgradil v svoj avtomobil. Pravi, da zdaj gre čisto preveč hitro, da bi bilo lahko realno.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema *vendar ne nujen nakup*
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupelo. *Ko naletimo na izdelek, ki* ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str. 38 Ageia PhysX
str. 42 Test projektorjev
str. 44 Toxic X1900XTX
str. 45 LCD TV Medialine 3200 DWDL32i
str. 45 Toshiba Satellite M100
str. 46 Casio Exilim EX-Z850
str. 46 Pentax Optio WPI
str. 47 G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX
str. 48 Lexmark C522
str. 48 FSP Blue Storm 400
str. 48 Twinhead Durabook R15B
str. 49 Sparkle 7600GT
str. 49 Samsung Pocket Imager SP-P300
str. 50 Boot Camp
str. 50 Registry Repair 2005
str. 51 World Builder 4 Pro

LEKCIJA IZ ZNANOSTI

Procesor Ageia PhysX

Pomahajte v slovo fraganju brez fizike. Agein nov fizikalni procesor obljublja nov svet igralne interaktivnosti. Tako pravimo mi

Cena 75.500 SIT (222 €) **Proizvajalec** BFG **Na spletu** www.bfgtech.com

Dodajte si opomnik v svoje dnevnike, dragi bralci. In to številko *PCFormata* shranite za potomce. 18. maj 2006 je bil dan, ki se bo v zgodovino zapisal kot prelomnica za igranje iger na PC-ju. Pa ne samo to – v zgodovino se bo ta dan zapisal kot prelomnica v računalniških igrah. Pika. Agein krasni novi fizikalni pospeševalnik je preprosto najbolj razburljiva stvar od leta 1996, ko je 3Dfx predstavil grafični čip Voodoo. Novi čip grozi, da bo pošteno prevetril zaprašen in na zvrsti omejen pravilnik razvoja iger za računalnike. Zato se oborožite s klišeji – pripravite se videti veliko sliko in razmišljati na široko. Točno v to bo namreč Ageina kartica PhysX prisilila razvijalce iger.

No, tako vsaj upamo pri *PCFormatu*. Realnost je, kot običajno, nekoliko bolj zapletena. Do letošnjega maja je bila že sama ideja fizikalne simulacije in pospeševanja za PC zavita v rumsfeldovski plašč znanih neznank in neznanih neznank, znane znanke pa je bilo komaj kje videti. Kako bo torej bolj realistična simulacija fizike revolucionalizirala igranje? Kako se bo PhysX kosal s potencialno konkurenco, torej z ATI-jem in nVidio, ki se menda že sama ukvarjata z lastnimi idejami o fizikalnem pospeševanju? Ali zdaj, ko prihajajo večjedrni procesorji, sploh potrebujemo poseben čip, ki se bo ukvarjal samo s fiziko? Ali se zdaj, ko so na voljo dvojedrni procesorji in sistemi s štirimi grafičnimi čipi, sploh splača kupovati in priklapljati še eno drago, energetsko požrešno in vročo kartico, ki bo dodatno segrevala notranjost računalnika?

KORAK V NEZNANO

Pri *PCFormatu* smo si zagotovili ekskluziven prvi pogled na BFG-jevo kartico PhysX, tako da smo si uspeli točno ogledati, česa je zmožna. Prav tako smo se prek Atlantika pogovorili z glavnim bwano Ageie, Manjujem Hedgeom, zato lahko takoj zdaj začnemo odgovarjati na nekaj zgoraj zastavljenih vprašanj.

Osnovni razlog, da je samostojen fizikalni čip sploh pojavil, je enostavno pojasniti. V zadnjih desetih letih so zmogljivosti računalnikov za 3D renderiranje prav eksplodirale, kar seveda pomeni, da je simulacija fizike prav žalostno zaostala. Trenutne računalniške igre so vizualno prav osupljive, fizika pa je zaostala in depresivno neprepričljiva. Pri Agei so se odločili ustvariti ravnotežje na tem področju in vsaj zagotoviti, da bo fizika v igrah primerljiva z njihovo grafično podobo.

Takšna je torej ideja, ki je meso postala z Ageino kartico PhysX. Ta je bila zasnovana, da bo delala eno samo stvar – pospeševanje fizike. V teoriji lahko kartica pospešuje in simulira praktično katerikoli material ali fizično interakcijo. To velja za vse, od delcev, tekočin, tkanin, trdih in mehkih teles ter mehanične in balistične dinamike. Pozabite na stari model neuničljivih zidov, mrtvih okolij, redko posejanih objektov, s katerimi lahko nekaj počnete in grdih animacij. V Ageinem lepem novem svetu, polnem fizikalnih simulacij, vse realistično reagira, se prepričljivo obnaša in vse je mogoče na prav zadovoljiv način uničiti.

KAKO SMO TESTIRALI
Recenzija prihodnosti iger

Testirali smo že na tisoče kosov strojne opreme, a je bil ta najbolj zahteven. Prvi primerek popolnoma nove vrste komponent za računalnik. Ker je prvi fizikalni procesor komaj prišel na trg, je jasno, da obstaja le malo programske opreme, ki bi ga podpirala. Dobra novica pa je ta, da nam je uspelo dobiti dve najbolj pomembni igri, ki podpirata PhysX. *GRAW* podpira tako programsko, kot tudi s PhysX podprto delovanje, slednje pa seveda ponuja več fizikalnih podrobnosti, vključno s popolnoma interaktivnimi razbitinami in noro večjo količino delcev v eksplozijah. *Cell Factor* pa je čisto PhysX pošast. Celotna igra se zanaša na znatno višje fizikalne zmogljivosti Ageinega novega čipa. Na prvi pogled gre za čisto navadno strelsko igro, a število objektov, ki se iztisujejo na zaslonu, daje popolnoma nov občutek pri igranju.

Sony monitor
SDM-HS75
4ms
Cena z DDV-jem: 50.990,00 SIT
SONY

KAKO TOREJ DELUJE?

Če poenostavimo, gre za čip, ki ima masivno vrsto enot za sočasno računanje s plavajočo vejico, ki jo podpira kanček računanja s celimi števili. Pri Agei arhitekturo čipa predstavljajo kot večjedrno, a na račun zmogljivosti, ne na račun dejanskega števila jeder. Podrobnosti o arhitekturi so zaenkrat še vedno skrivnost, saj pri Agei ne želijo izdati niti števila enot za računanje s plavajočo vejico.

Na voljo pa je cela serija specifikacij – *čip lahko izvede 20 milijard ukazov* v sekundi, 530 milijonov trkov krogel in več deset tisoč delcev. Najpomembnejša specifikacija pa je prepustnost pomnilnika, ki znaša kar 2TB/s (ne, nihče se ni zatipkal, res govorimo o terabajtih). Tolikšna prepustnost je seveda nujna za izvajanje neverjetnih količin medsebojno odvisnih interakcij, ki so sestavni del vsake podrobne

Prihodnost PhysX

Do zdaj je še vse dobro

Pripravite se, da boste popolnoma spremenili način igranja iger. Ta prvi čip PhysX je samo začetek. Ageia ima načrte za prihodnost, v katerih ni nič drugega, kot samo gora takšnih čipov. Podjetje se že dogovarja s proizvajalci osnovnih plošč za integracijo čipov PhysX, celo za notesnike. Zanimiva je tudi Ageina trditev, da je čip mogoče uporabiti za pospeševanje nefizikalnih računalniških aplikacij, a podrobnosti doslej še ne želijo razkriti. *Kdo ve, za kaj vse je mogoče uporabljati tako* vrtoglavo hitro računanje s *plavajočo vejico.*

Do takrat pa so pri Agei čisto zadovoljni, če izid čipa PhysX primerjamo s 3Dfxovim prvim 3D procesorjem, ki je luč dneva *ugledal daljnega leta* 1996. Od takrat je preteklo deset let, v tem času pa sta trg računalniške opreme in proizvodnja čipov *že dozorela, zato bi lahko bil razvoj fizikalnih* procesorjev še volj eksploziven kot zgodnji razvoj grafičnih čipov.

> **"Starejši naslovi, kot je Half-Life 2, bodo na žalost popolnoma nezdružljivi z novo strojno opremo"**

fizikalne simulacije. Zamislite si eksplozijo z *več tisoč objekti, ki so v medsebojni interakciji*, torej da vsak predmet vpliva na pot vseh ostalih objektov, pa boste dobili približno idejo o tem, koliko podatkov je za kaj takšnega potrebno obdelati.

Prav to je lastnost, po kateri se PhysX loči od sorodnega čipa v vašem računalniku, torej od grafičnega procesorja. Čeprav znajo cevovodi senčenje pikslov v modernih procesorjih precej dobro računati s plavajočo vejico, grafična arhitektura preprosto ni zasnovana, da bi bila zmožna izračunavanja takšnih odvisnosti. Še tako zmogljive grafične kartice preprosto nimajo interne podatkovne širine in zmogljivosti, da bi učinkovito izvajale tako zahtevna opravila. Če pomislimo, kako igre, kot sta *F.E.A.R.* ali *Elder Scrolls IV: Oblivion*, namučijo grafični procesor, je verjetno jasno, da ta preprosto nima več moči, da bi delal še kaj drugega.

Kaj pa večjedrni osrednji procesorji nove generacije? Štirijedrni procesorji, ki so *napovedani za naslednje leto, bodo fizikalne* procesorje prav tako potisnili v ozadje, kajne? Agein argument, s katerim se celo strinjamo, je, da je procesiranje fizike po eni plati zelo podobno grafičnemu procesiranju: z ločenim čipom so rezultati znatno boljši. Zaradi štirijedrnih procesorjev se še tako uborni grafični čipi ne bodo začeli potiti, ko bo govora o 3D renderiranju. Isto velja za fizikalne simulacije. Agein čip bo vse, kar lahko naredi centralni procesor v računalniku, pretepel s pošteno veliko palico.

HUDIČ JE V MALENKOSTIH

Edina potencialna težava je torej v realnosti. Kako podroben naj bo fizikalni pogon? Ali si res želite, da bi ta zahteval ločen čip, da bo deloval? Trenutno so razvijalci več kot 30 iger že napovedali podporo ali celo zahtevo po kartici PhysX za pospeševanje fizike. Med popularnimi in napeto pričakovanimi naslovi sta tudi *UT2007* in *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, zato je seveda jasno, da razvijalci Ageino novo dete jemljejo še kako resno. Pri Agei so tudi zagotovili, da bo skok razvijalcev na PhysX-ov vlak kar najenostavnejši, saj so ponudili brezplačne pogodbe za uporabno Ageinega fizikalnega pogona in orodij, kar je seveda veliko ugodneje od ponudbe tekmeca Havoka, ki menda zahteva kar 250.000 dolarjev licenčnine. Še pomembneje je, da pogon podpira programsko renderiranje, tako da bodo imeli razvijalci še eno dodatno mož-

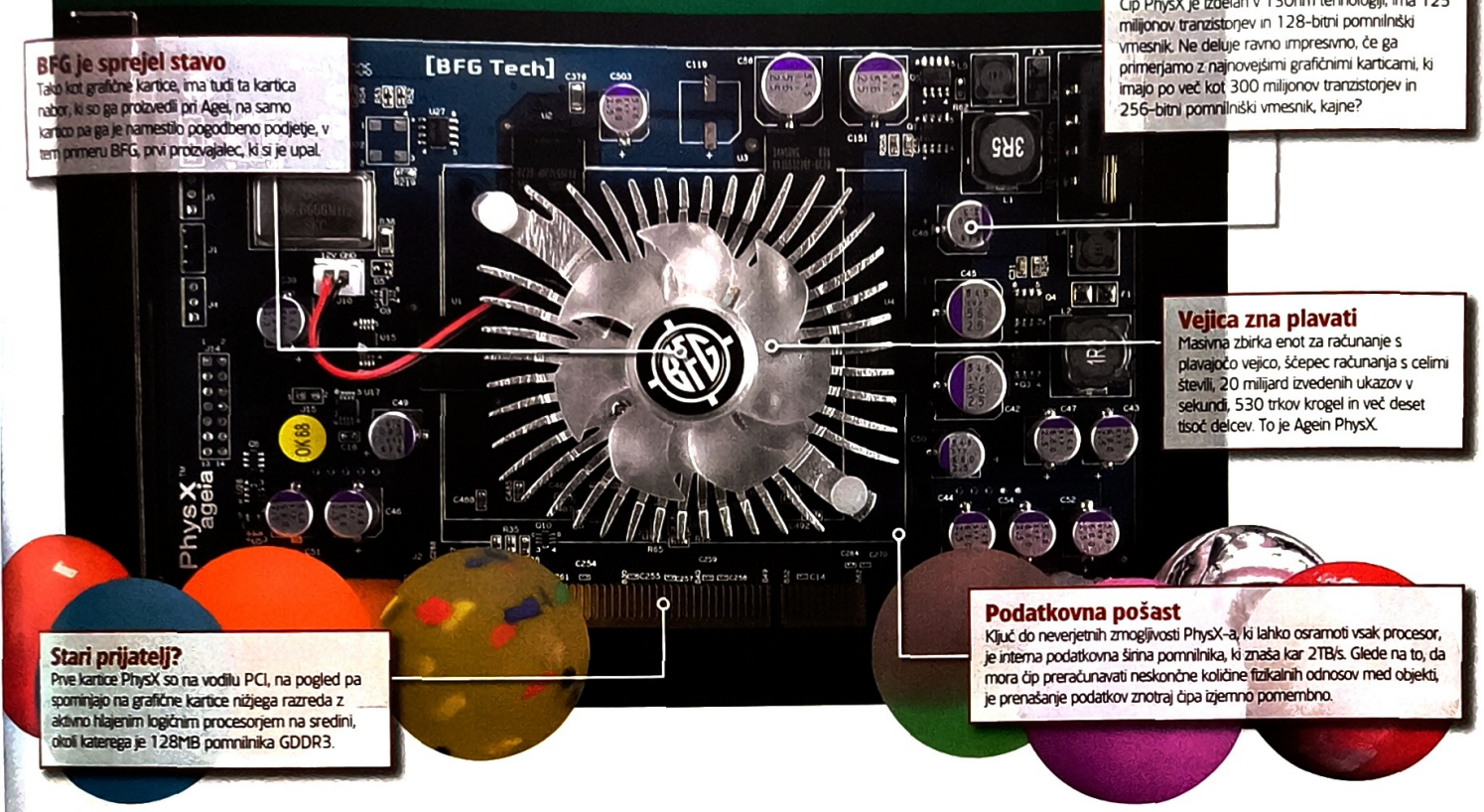
PhysX-alna izkušnja

Igrali smo prvi igri, ki podpirata novi procesor

To je torej rezultat naše prve izkušnje s strojno pospešeno fiziko. Pri prvem primerjanju iger, ki podpirajo PhysX, se je *Cell Factor* vsekakor pokazal za bolj *spektakularno izkušnjo*. Število objektov, s katerimi je mogoče manipulirati, je večje kot v katerikoli igri doslej. Ko boste enkrat videli *inovativno* izkoriščanje fizike za igranje v *Cell Factor* (mečkanje nasprotnikov z letečimi objekti je preprosto najbolj zadet način ubijanja v igri), se vam bodo zdele praktično vse ostale igre za PC statične.

***Ghost Recon: Advanced Warfighter* je bolj zmeren. Nekaj dodatnih razbitin tu in tam in kak učinek delcev, to je pa tudi vse. Tudi od blizu učinki PhysX niso prav nič posebnega oziroma so videti prav robati. Sicer ne gre za prodorno izkušnjo, ki jo obljubljajo pri Agei, je pa vseeno dobra indikacija za to, kako lahko podrobno fizikalno modeliranje vdihne življenje v 3D igralno okolje.**

OD BLIZU PhysX pod drobnogledom



BFG je sprejel stavo
Tako kot grafične kartice, ima tudi ta kartica nabor, ki so ga proizvedli pri Ageii, na samo kartico pa ga je namestilo pogodbeno podjetje, v tem primeru BFG, prvi proizvajalec, ki si je upal.

Preštejte tranzistorje
Čip PhysX je izdelan v 130nm tehnologiji, ima 125 milijonov tranzistorjev in 128-bitni pomnilniški vmesnik. Ne deluje ravno impresivno, če ga primerjamo z najnovejšimi grafičnimi karticami, ki imajo po več kot 300 milijonov tranzistorjev in 256-bitni pomnilniški vmesnik, kajne?

Vejica zna plavati
Masivna zbirka enot za računanje s plavajočo vejico, ščepec računanja s celimi števili, 20 milijard izvedenih ukazov v sekundi, 530 trkov krogel in več deset tisoč delcev. To je Agein PhysX.

Podatkovna pošast
Ključ do neverjetnih zmogljivosti PhysX-a, ki lahko osramoti vsak procesor, je interna podatkovna širina pomnilnika, ki znaša kar 2TB/s. Glede na to, da mora čip preračunavati neskončne količine fizikalnih odnosov med objekti, je prenašanje podatkov znotraj čipa izjemno pomembno.

Stari prijatelj?
Prve kartice PhysX so na vodilu PCI, na pogled pa spominjajo na grafične kartice nižjega razreda z aktivno hlajenim logičnim procesorjem na sredini, okoli katerega je 128MB pomnilnika GDDR3.

nost, sploh glede na dejstvo, da je trenutno število uporabnikov s karticami PhysX okroglih nič.

Moramo pa tudi povedati, da je čip PhysX trenutno čisto zaprt. Pogoni za igre morajo biti posebej programirani, da delujejo z njim. Zato tudi ni dvoma, da nemodificirani starejši naslovi z veliko fizikalnih simulacij, kot je na primer *Half-Life 2*, na novi strojni opremi na žalost ne bodo delovali.

Par iger, s katerima smo preizkusili PhysX, lepo zaokrožita dve možnosti, ki jih imajo razvijalci za vključevanje PhysX v lastne pogone. *Ghost Recon: Advanced Warfighter* je ubral modularni pristop, tako da je strojno fizikalno pospeševanje dodatek, ki omogoča več realizma, *Cell Factor* od Immersion Games pa je čisto-krvni fizikalni spektakel, ki zahteva kartico PhysX. V okvirju preberite, kakšni so bili naši prvi vtisi prvih fizikalno pospešenih naslovov. Igre so vsaj ponudile prvi pogled na aktivno prihodnost računalniških iger.

RAZSODBA

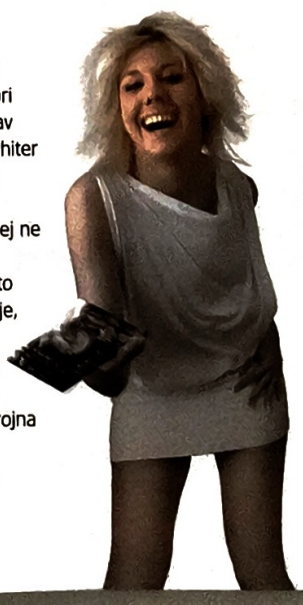
Kar zadeva zmogljivosti samega čipa PhysX, pa rezultati ... ne povedo veliko. Ker gre za čisto prvi fizikalni pospeševalnik v zgodovini računalništva, ga ne moremo z ničemer primerjati, konkurenčnih čipov za primerjavo pa žal tako ni. Dodaten problem je v tem, da *Cell Factor* trenutno ni mogoče pognati brez kartice PhysX, tako da nismo mogli meriti zmogljivosti s strojnim pospeševanjem in brez. Za nameček pa pri Agei priznavajo, da *Ghost Recon* čipa ne obremeni dovolj.

> **"Ker gre za čisto prvi fizikalni pospeševalnik v zgodovini računalništva, ga ne moremo z ničemer primerjati"**

Obstaja pa še ena težava pri testiranju. Ker je potrebno v računalnik vgraditi še en zmogljiv procesor za renderiranje večjega števila objektov, je izjemno težko odkriti, kje so ozka grla. *Cell Factor* smo lahko poganjali samo pri 35 – 45 slikah v sekundi, kar je veliko počasneje, kot bi pričakovali od hitre strelske igre, tudi pri najnižjih nastavitvah podrobnosti, čeprav sta bila v testni računalnik nameščena hiter procesor in izjemno zmogljiva grafična kartica. V tem trenutku je nemogoče ugotoviti razlog za takšne omejitve, torej ne vemo, če je krivec grafična kartica, procesor, fizikalni procesor ali preprosto samo slabo spisan pogon igre. Res pa je, da je bila hitrost delovanja skozi celotno igro praktično konstantna, tudi ko se je na zaslonu odvijal pravi pekel, zato smo prepričani, da ima Ageina strojna oprema svetlo prihodnost.

Ne bomo pa izrekali sodbe o tem, kako dober je ta prvi fizikalni čip, dokler se na trgu ne bo pojavila igra, ki bo dokazala, da je prihodnost računalniških iger prav v fiziki. Do takrat pa lahko povemo, da čip deluje, programska oprema za podporo je na voljo in potencialne prednosti so že vidne. Upamo, da bo čip PhysX katalizator za novo generacijo spektakularnih iger. Kot pravi veliki šef Ageie, Manju Hedge: "Simulacija fizike se lahko samo še izboljša. Ko bodo največji in najbolj kreativni umi v industriji staknili glave in začeli uporabljati našo tehnologijo, se bo vse spremenilo." PCF

Če bi imelo eno takšno kartico, bi se tudi vi pobesnelo režali.



Vrsta procesorja	**AGEIA™ PhysX™**
Tehnologija vodila	**32-bitni vmesnik PCI 3.0**
Pomnilniški vmesnik	**128-bitni GDDR3**
Količina pomnilnika	**128MB**
Podatkovna širina pomnilnika	**12GB/s**
Efektivna frekvenca pomnilnika	**733MHz**
Hitrost izvajanja ukazov	**20 milijard ukazov/s**
Število trkov krogel/s	**do 530 milijonov**
Proizvodna tehnologija	***0,13-mikronska***
Število tranzistorjev	**125 milijonov**

85 **PCF pravi...** "Deluje. Zanima nas. Naj se začne festival fizike."

PROJEKCIJA

Če vam je televizor LCD z enim metrom diagonale premalo... II.del

Prav tako kot vsi vi, smo tudi mi nori na projektorje. Ni lepšega kot igrati *Need For Speed: Most Wanted* na zaslonu z diagonalo 2 x 2m ali pa si ogledati film, pri katerem je za branje podnapisov potrebno obračati glavo. In ker skoraj vsak mesec izide kak nov projektor, mi pa smo seveda tisti, ki jih najraje preizkusimo prvi, smo se odločili, da testu opravljenem v 49. številki dodamo še štiri projektorje, ki jih takrat nismo imeli na razpolago. Vsi projektorji so pripravljeni na HDTV.

KAKO SMO TESTIRALI

Za tokraten test smo pripravili "filmski večer" na katerega smo povabili vso veselo družčino, ter si s skupnimi močni ogledali nekaj DVD-jev (tako akcije kot grozljivk – ki so se še posebej obnesle), ter skupinsko zaigrali *NFS Most Wanted*.

Panasonic PT-AE900E 481.825 SIT (2.010,62 €)

Na spletu: www.panasonic.com **Testiranje omogočil:** PC HAND, 01 530 08 00; TSE, 01 242 54 00

Izbor uredništva PCFormat

Panasonicov model je edini med testiranimi, ki omogoča enostavno premikanje leče tako po vertikali, kakor tudi po horizontali s pomočjo neke vrste smerne palčice, ki jo najdemo v neposredni bližini leče. To je zelo priročno, če pač nimate take sreče, da bi lahko projektor namestili na stojalo, ki bi ga lahko po mili volji prestavljali. Tako pa lahko hitro in enostavno spravite sliko na primerno mesto. Seveda ponuja tudi možnost povečevanja in pomanjševanja slike, da lahko velikost slike prirediteo potrebam in željam. Moramo priznati, da se je nekaterim med nami po zelo, zelo dolgem času zgodilo, da so lahko brali podnapise brez očal... Projektor je tudi oblikovno dovršen in ne prevelik, tako da ga lahko še za silo skrijemo pod strop, kjer zelo dobro opravlja svoje delo. Ta model je imel tudi edini možnost učenja daljinskega krmilnika (na katerem je tudi zaslon LCD) – lahko smo ga naučili tudi upravljanja predvajalnika DVD-jev ali sistema zvočnikov, kar je vsekakor še kako dobrodošla možnost glede na število daljinskih krmilnikov, ki nam smetijo sobe. V tem kratkem času pa nam ga žal ni uspelo naučiti, da bi iz hladilnika prinesel pivo. Motilo nas je le, da je potrebno osvetlitev vključiti ročno.

Tip projektorja	LCD
Ločljivost	WXGA (1.280 x 720)
Razmerje slike	16:9 in 4:3
Združljivost s HDTV	Da
Kontrast	5.500:1
Svetilnost	1.100 ANSI

91% **PCF pravi...** "Ali kupi mi projektor. Ja, za študij ga rabim, res!"

Sony monitor SDM-HS75
4ms
Cena z DDV samo: 50.990,00 SIT
SONY

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO

Optoma ThemeScene HD 72i

594.000 SIT (2.478,72 €)

Na spletu www.themescene.tv **Testiranje omogočil** Lestra, 01 563 60 60

Projektorje podjetja Optoma smo vam do zdaj že predstavili, saj so njihovi izdelki več kot dovolj kvalitetni, da so si zaslužili našo pozornost. Za nabor čipov tega projektorja v enem najhitreje rastočih segmentov na svetu, je poskrbelo znano podjetje Texas Instruments. Projektor je lepe svetleče bele barve in kot edini na testu omogoča priklop prek vrat USB na računalnik. Windows XP ga zazna takoj in brez težav. Daljinski krmilnik je prav tako bele barve, se ne uči rad, zato pa se osvetlitev vključi in izključi samodejno s pritiskom na katerokoli tipko. Tudi ta krmilnik nima vgrajenega zaslončka, na katerem bi bilo kaj dodatnih informacij. Po pričakovanjih ta projektor zelo dobro opravlja svoje delo in ponuja pravi filmski občutek pri gledanju filmov. Slika je zelo naravna in ostra, lepe barve pa proti cilju bliska s pomočjo tehnologije True Vivid, tako da je verjetnost, da boste po ogledu prvega filma ostali hladni, zelo majhna.

Tip projektorja DLP
Ločljivost 1.280 x 768
Razmerje slike 16:9 in 16:10
Združljivost s HDTV Da
Kontrast 5.000:1
Svetilnost 1.300 ANSI

80% **PCF pravi...** "S štirimi besedami: ne bo vam žal."

InFocus IN74

Pokličite prodajalca

Na spletu www.infocus.com **Testiranje omogočil** Lestra, 01 563 60 60

InFocus je dokaj znano podjetje na področju izdelovanja projektorjev, saj jih izdelujejo že dalj časa. Testiran model je srednji model v družini modelov IN. Razlika je predvsem v ločljivosti, kjer mlajši brat IN72 ponuja ločljivost 854 x 480 in nekaj nižjo svetilnost in kontrast, večji bratec IN76 pa ločljivost 1280 x 720. Preizkušen model je bil elegantne svetleče črne barve na posebnem podstavku (ki ga ostali niso imeli), ki ga je bilo mogoče vrteti v vse smeri. Seveda pa ga je zaradi tega nekoliko teže pričvrstiti na stojalo, saj se vse prehitro obrne. Slika je zelo dobra in tudi barve so zelo realne. Seveda pa si lahko tako barve kot svetilnost nastavite po želji. V kompletu je daljinski krmilnik, namenjen zgolj uporabi s projektorjem in ga ni mogoče učiti kot Panasonicovega. Osvetlitev tipkovnice vključimo ročno z gumbom, ki se nahaja na spodnji strani krmilnika in ta rešitev se nam je zdela odlična, saj ga ob prijemu z lahkoto najdemo in pritisnemo. Osvetlitev se lahko izključi ročno ali pa samodejno po določenem času. LCD zaslona ni.

Tip projektorja DLP
Ločljivost WSVGA (1.024x576)
Razmerje slike 16:9 in 4:3
Združljivost s HDTV Da
Kontrast 3.000:1
Svetilnost 1.000 ANSI

78% **PCF pravi...** "Projektor za domači kino, ki bo navdušil zelo velik krog uporabnikov."

Sony VPL-ES3

Pokličite prodajalca

Na spletu www.sony.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

Zelo znano in uveljavljeno podjetje Sony izdeluje kvalitetne, lične in tudi inovativne izdelke. Tokrat so se nam predstavili s projektorjem LCD, ki sliši na ime VPL-ES3, kar ne pove ravno kaj dosti o kvaliteti izdelka. Ko smo odprli škatlo, nam je najprej padel v oči napis 3LCD, kar pomeni, da uporablja tri LCD-je za prikaz slike (za vsako barvo po enega). Slika se na platno/steno/karkoli projicira v ločljivosti 800 x 600 točk, dodatni priključki pa vključujejo VGA, S-video ter kompozitni video. Sam projektor ne preseneča ne z velikostjo, prav tako tudi ne s kontrastom, ima pa zato malo večjo svetilnost od ostalih v testu. Kolikor pa je svetilnost boljša, toliko je kontrast slabši. Pri močnejši svetlobi z njim ne boste gledali filmov, v temi pa se odlično izkaže. Na desni strani nam nudi možnost nastavitve ostrine in zooma, kar omogoča, da hitro prilagodimo nastavitve slike v vseh okoliščinah. V kompletu prav tako dobimo tudi lično torbico za prenašanje, ki vam bo gotovo prišla nekoč prav.

Tip projektorja 3 x LCD
Ločljivost 800 x 600
Razmerje slike 4:3
Združljivost s HDTV Da
Kontrast 300:1
Svetilnost 2.000 ANSI

77% **PCF pravi...** "Ličen projektor, ki nima velikega kontrasta, a dovolj dober za večino manj zahtevnih uporabnikov."

MOKRO IN SEKSI

Toxic X1900XTX

Kaj imata skupnega nuklearni reaktor in grafična kartica? Naj vam pomagamo: ni fizija...

Cena Poiščite prodajalca **Na spletu** www.saphhiretech.com **Testiranje omogočil** www.pcplus.si, 080 26 29

Modificiranje je bilo včasih manj popularno početje. Bilo je nevarno, bolj "specializirano" in težavno. Ah, kako se časi spreminjajo... Danes za kaj takega ne potrebujete več spajkalnika in Biblije; potrebujete le kreditno kartico in možnosti izbire najboljših komponent. Tweganje in delo sta odpadla iz procesa sestavljanja računalnika, ki ne bo samo lep na pogled, temveč tudi noro zmogljiv in stabilen.

Zato je na trgu pristala Sapphirejeva najnovejša ideja o tem, kakšen naj bi bil Radeon X1900XTX. Kartica je že sama po sebi trenutno najzmogljivejša na svetu, ta model pa obljublja še nore možnosti naviljanja in manj hrupa, saj ima lasten sistem hlajenja. Gre namreč za 3D kartico, na katero je pritrjena Thermaltakeova enota za vodno hlajenje Blizzard. Hladilnik, ki je nekoliko manjši od standardne kartice VGA, čepi v prosti reži PCI, sestavljen pa je iz črpalke, hladilnika in ventilatorja. Vse skupaj pa se napaja iz enega samega napajalnega priključka. Ohlajena tekočina s te kartice potuje do vodnega bloka na grafičnem procesorju, ki se napaja prek standardnega priključka, tako kot vsaka kartica na vodilu PCI-Express. Za nameček ima hladilna enota dve nastavitvi za ventilator – tiho in res zelo tiho, pa še v tihem (beri: v glasnejšem) načinu je ventilator komaj slišati.

MRTVA TIŠINA

Rezultat tega je kartica, ki je veliko tišja od standardne izvedbe X1900XTX. Pa tudi bolj hladna je – ko je nedejavna, ima približno 44°C, v igrah pa se temperatura povzpne na 65°C pri tihih nastavitvah ventilatorja (torej ne pri najtišjih). Navaden X1900XTX ima nedejaven isto temperaturo, torej okoli 44°C, ko pohodite plin, pa se temperatura povzpne na celih 95°C, pa še ventilator tuli kot letalska turbina. Novi fant ima tako seveda znatno nižjo temperaturo.

Standardne specifikacije za to kartico pravijo, da je frekvenca jedra 675MHz, frekvenca pomnilnika pa 800MHz, kar je nekoliko več kot pri navadnem X1900XTX (650MHz za jedro in 775MHz za pomnilnik). Pošteno hlajenje pa seveda pomeni, da je kartico mogoče še dodatno naviti. Nam jo je uspelo spraviti do 732MHz, preden je odpovedala sodelovanje – klasičen XTX nam je pa uspelo naviti samo do 695MHz.

Če smo čisto iskreni, ne vidimo pravega razloga, da bi Toxic XTX sploh navijali, saj je kartica že sama po sebi blazno zmogljiva. Edino, kar manjka, je združljivost s CrossFire, tako da lahko trenutno za sisteme z dvema karticama visokega razreda uporabite samo 7900GTX ali X1900XTX. Glede na to, da je za dobrih 30 tisočakov dražja od X1900XTX, je ta kartica sicer odlična, a predraga za večino smrtnikov. **PCF**

Vredno ogleda PCFormat

"Ventilator ima dve nastavitvi: tiho in res zelo tiho"

REZULTATI TESTOV	NEDEJAVNA	OBREMENITEV	PRVOTNA HITROST	NAVITA HITROST
TOXIC X1900XTX	44°C	65°C	675/800	732/805
STANDARDNA X1900XTX	44°C	95°C	650/775	695/790

Procesor	R580
Pomnilnik	512MB GDDR3
Frekvenca jedra	675MHz
Frekvenca pomnilnika	800MHz (1,6GHz DDR3)
Vodilo	PCI-Express
Cevovodi za obdelavo pikslov	16
Podprt API	DX9.0c, OpenGL 2.0
Podprti senčniki	HDR, SM2.0, SM3.0
Velikost kartice	Dvojna širina
Podpora za dve kartici	Nima

80% PCF pravi... "Hladna, tiha in blazno seksi, a ima tudi zajetno ceno"

Izbor uredništva PCFormat

VELIKO CENTIMETROV

LCD TV Medialine 3200 DWDL

Naslednji projekt – nakup tega televizorja

Cena 299.990 SIT (1251,84€) **Na spletu** www.nbm.nl
Testiranje omogočil Chip Trade, 02 462 26 30

Ko so nas poklicali, naj si pridemo iskat ta LCD TV in ga preizkusimo, so se nam samo pocedile sline in srčni utrip se nam je povečal na 150. Nekaj trenutkov kasneje pa so nas streznili pomisleki. Če smo do gledali TV program na našem 19-palčnem monitorju LCD in je bila slika, hmmmm, grozna, kakšna bo šele na 32-palčnem zaslonu tega giganta? Ampak radovednost je gonilo človeštva in čez eno uro smo že bili v uredništvu in se vpletli v boj, kdo si ga bo lahko odnesel na test. Zmagovalec se je odločil, da bo njegov naslednji avtomobil najmanj karavan.

Ko smo vrgli stari televizor skozi okno in odpakirali novo pridobitev, smo najprej debelo pogledali – na desni strani je bil vgrajen predvajalnik DVD (37-palčni model ima vgrajen celo predvajalnik DVD/DivX). Najprej smo seveda morali nastaviti vse programe. Tu pride prav funkcija samodejnega zaznavanja, ko TV samodejno preišče vse kanale in doda vse programe, ki jih lahko pozneje uredimo. Ko so bili programi nastavljeni, smo lahko končno preverili, kako držijo naše bojazni glede kvalitete prikaza. Glej ga zlomka, slika je bila odlična. Priznamo, določeni programi niso bili prikazani najbolje, za kar pa se je vedno izkazalo, da je kriv slab signal kabelskega sistema.

Seveda smo morali preizkusiti tudi predvajalnik DVD, zato smo hitro poiskal en primeren DVD in preverili, če je slika dobra tudi tu. In ni bila dobra. Bila je odlična! Tisto "samo na hitro preizkusimo" se je potem zavleklo v celovečerno gledanje filmov.

Ko se je seansa končala, pa smo šli malo bolj podrobno pregledat, kakšne priključke nudi tole čudo. Po pričakovanjih smo našli priključke VGA, DVI, 2x scart, S-Video in še kaj bi se našlo. Z drugimi besedami – na Medialine 3200 boste lahko priključili skoraj vse, kar leze in plazi, če le ima video izhod. Da pa bo zadeva uporabna tudi v prihodnosti, pa ima seveda tudi priklop HDTV in sicer za standarde: 480i/60Hz, 576i/50Hz, 480p/60Hz, 576p/60Hz, 720p/60Hz, 1080i/50Hz, 1080i/60Hz – se pravi vse, ki trenutno obstajajo. Pri priklopu računalnika, pa na televizor lahko gledamo sliko ločljivosti do 1024x768 točk. Za tisto pregovorno piko na i, ima televizor vgrajeno matriko podjetja LG-Phillips, kar pomeni da je tudi ta zelo kvalitetna. Za nižjo ceno boste boljši produkt trenutno zelo težko dobili. **PCF**

Diagonala	32 palcev (81cm)
Število pik	1366x768, 1280x768
Razmerja	16:9, panorama, zoom, 4:3
Kontrast	600:1
Svetilnost	500 cd/m²
Prikaz barv	16,77 mio
Vidni kot	preko 176 stopinj
Poraba	160W (aktivno), 3W (pasivno)
Dodatno	predvajalnik DVD

92% **PCF pravi...** "Povedano z eno besedo – odlično!"

VODJA RAZREDA

Toshiba Satellite M100-166

Novi razlog za cedenje sline

Cena 411.222 SIT (1.716€) **Testiranje omogočil** Inea, 01 513 81 00

Moramo priznati, Toshiba nas razvaja. Če se ne more meriti z generičnimi notesniki, ki ciljajo na uporabnike z malo denarja, pa ne moremo ignorirati dominacije v vseh ostalih razredih. Ste udarjeni na močne zverine? Ni problema, Intelov procesor Core Duo T2500, ki deluje pri 2GHz bo več kot dovolj za kogarkoli. 1GB pomnilnika zagotavlja, da bo notesnik uporaben tudi, ko bo (končno) prišel Windows Vista. Se želite ukvarjati z grafiko? Potem vam je na voljo grafični procesor X1400 z zajetnih 512MB pomnilnika. 100Gb trdi disk in zapisovalnik dvoslojnih medijev DVD, vgrajena brezžična mrežna kartica, združljiva s standardi 802.11a, b in g. Povrhu vsega dobite še širok zaslon, velik 14 palcev. Če potegnemo črto pod vse lastnosti, kmalu postane jasno, da imamo na voljo resnično zmogljiv notesnik, ki s svojo izjemno obliko in udobnostjo pri uporabi postavlja nove standarde. Že same specifikacije so več kot zadosten razlog za nakup, izjemen zaslon in Toshibina odlična programska oprema za enostavnejše kmiljenje pa sta samo češnja na smetani. Mimogrede: notesnik cilja na "poslovne" uporabnike. Kaj za vraga dela v njem potem grafični čip s 512MB pomnilnika? Sendviče? **PCF**

88% **PCF pravi...** "Hudo privlačen in uporaben notesnik. Priporočamo!"

Vredno ogleda PCFormat

GLEJTE TOLE

Casio Exilim EX-Z850

Vredno ogleda PCFormat

Ali lahko proizvajalec kalkulatorjev razdeli in vlada trgu digitalnih fotoaparatov?

Cena Ok. 95.000 SIT (359 €) **Na spletu** www.exilim.com

Ta simpatični kompaktni fotoaparat se za dolgočasno obliko odkupi z dobrimi možnostmi, uporabniki dodatki in privlačno ceno. Senzor z 8,1 milijona točk in 3-kratni optični zoom za ta denar danes nista več nič posebnega, zato so se pri Casiu potrudili, da ima ta Exilim celo vrsto dodatnih funkcij, kot je na primer tehnologija za stabilizacijo slike.

Kljub dodatkom pa je Exilim izjemno enostaven za uporabo. Ko premaknete koleščck za spreminjanje načina, boste takoj obveščeni o tem, kaj ste izbrali, kar je odlično za začetnike. Zaradi svetlega zaslona, odlično zasnovanega vmesnika in pametno postavljenih navigacijskih gumbov je spreminjanje nastavitev izjemno enostavno, fotoaparat pa vas bo za nameček še opozoril, če slika z izbranimi nastavitvami ne bo pravilno osvetljena.

PRIJAZEN DOTIK

Exilim ima tudi zdravo dozo scenskih načinov. Ti so sicer uporabni, a smo bili bolj navdušeni nad postavitvijo in zmogljivostjo ročnih načinov fotografiranja. Če koleščck premaknete na prioriteto zaslonke ali zaklopa oziroma v ročni način, se lahko enostavno poigrate z globino polja ali pa izberete daljše zaklopne čase in posnamete odlične učinke vode. Vse, kar je potrebno, je na dosegu prstov, zato odpade dolgotrajno brskanje po menijih, tako da Exilim prav kliče po eksperimentiranju.

Kvaliteta slik ni popolna: posnetki so malce premehki za naš okus, fotoaparat pa tudi rad preveč poudari rdeče in zelene tone. Objektiv je dober, tako da se zaradi učinkov sodčka ali resic na robovih slik ne moremo pritoževati. Dodatna prednost tega fotoaparata je način Rapid Flash. Ta bliskavica je uporabna za slikanje v šibki svetlobi, ker se sproži trikrat v sekundi. Stabilizacija slike je seveda izjemno uporabna funkcija, še posebej za bližinske posnetke. Gre torej za zelo soliden fotoaparat, primeren za večino uporabnikov. PCF

Senzor 8,1 mio točk, 1/1,8-palčni CCD
Goriščnica Ekvivalent 38–114mm
Zaslonka F2.8–5.1
Pomnilnik SD
Razpon ISO 50, 100, 200, 400
Načini osvetlitve Best Shot (vključno s scenskimi načini), Snap Shot, Aperture AE, Shutter Speed AE, Manual
Načini merjenja Večvzorčno, centralno-uravnoteženo, točkovno
Načini bliskavice Samodejna, močna, mehka, rdeče oči
Zasion 2,5-palčni
Teža 130g (brez baterije)
Baterija Akumulatorska litij-ionska NP-40

85% **PCF pravi...** "Odličen družinski fotoaparat s kopico dodatnih možnosti"

Vredno ogleda PCFormat

AMFIBIJSKI NAPAD

Pentax Optio WPI

Končno smo dočakali digitalni fotoaparat, ki ga lahko mirno vržete v vodo...

Cena Ok. 60.000 SIT (250 €) **Na spletu** www.pentax.com

Če plavate v koralnem grebenu ali se igrate podmornico v kadi, bo Pentax Optio WPI imun na običajne reakcije, ki jih spremljamo s solzami v očeh, kadar elektronika sreča H2O. Ta fotoaparat namreč omogoča snemanje fantastičnih in ostrih slik pod vodo. Gre za odličen trik, ki ga mnogi med nami ne bomo izkoristili vsak dan, kot dodatna možnost pa nam je še kako všeč. Fotoaparat je po specifikacijah sodeč mogoče uporabljati do 30 minut, in sicer do metra in pol globine, če ste kje zunaj pa vam tudi dež ne bo pokvaril fotografske zabave.

ZABAVNE MOŽNOSTI

Da bi kakšno napravo priporočili, pa ni dovolj samo ena dobra funkcija. Na srečo pa ima ta srebrn bonbonček kar nekaj adutov v rokavu. Senzor lahko zajema slike do ločljivosti šestih milijonov točk, kar pomeni, da bodo slike JPEG najvišje kakovosti velike do 2,5GB, ki jih je mogoče natisniti na format A4 ali več. Slike so tudi prekleto ostre, se pa splača nekoliko omehčati bliskavico, tudi v dobro osvetljenih prostorih, saj znatno "spere" slike. Skoraj vse ostale nastavitve pa so popolnoma prilagodljive, od jakosti bliskavice do nastavitev beline in hitrosti zaklopa in vseh ostalih fotografskih spremenljivk.

Fotoaparat ima tudi nekaj integriranih funkcij, s pomočjo katerih lahko preskočite obdelavo slik na računalniku, kot so na primer preprečevanje učinka rdečih oči, rezanje in ravnotežje barv. Za pravilno uravnoteženje je na voljo tudi priročen histogram.

Za vse tiste, ki so preleni, da bi se ubadali s kakršnimikoli nastavitvami, pa lahko povemo, da je tudi v samodejnih načinih fotoaparat dobra izbira, privzeti način "Green Mode", s samodejno bliskavico, samodejnim ostrenjem in samodejnim vsem blazno enostaven za uporabo, slike pa so čisto sprejemljive. Edina pomanjkljivost fotoaparata je, da nima ščitka za objektiv; obstaja samo prozorna zaščita za interni 3x zoom objektiv. Čeprav pri Pentaxu trdijo, da je fotoaparat varen pred praskami, smo prepričani, da se sam fotoaparat po enem dnevu v žepu, polnem ključev, s tem ne bi strinjal.

Na splošno pa gre za odličen fotoaparat, ki ima za spremembo celo odlično novo funkcijo. Zdaj imamo vsaj izgovor, da gremo na dopust kam stran od računalnika... PCF

Senzor 6 mio točk, 1/2,5-palčni CCD
Goriščnica Ekvivalent 38–114mm
Zaslonka F3.3–4.0
Pomnilnik SD
Razpon ISO Samodejni, 50, 100, 200, 400
Načini osvetlitve Green Auto, programirljiv, 16-Picture Auto
Načini merjenja Točkovno, Pan, Focus, ročno, neskončno, samodejno devet-točkovno
Načini bliskavice Samodejna, mehka, rdeče oči, vedno vklopljena, vedno izklopljena
Zasion 2,0-palčni
Teža 135g (brez baterije)
Baterija Akumulatorska, litij-ionska D-L18

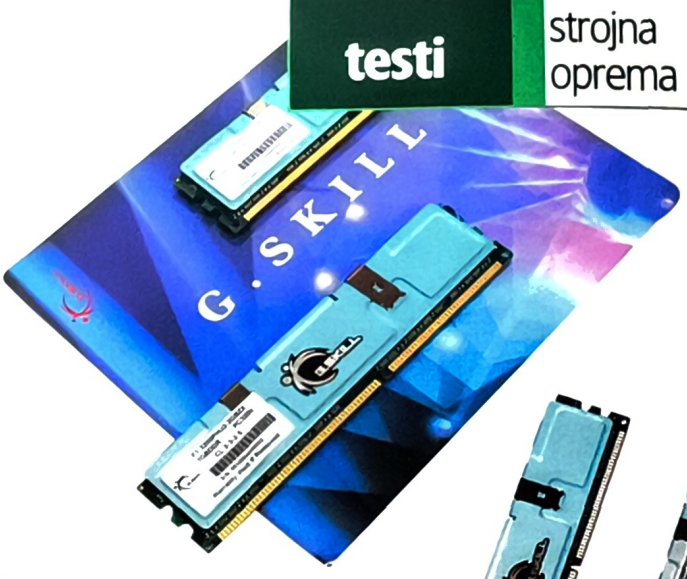
86% **PCF pravi...** "Cenovno ugoden, vodoodporen in dela lepe slike. Nas je navdušil."

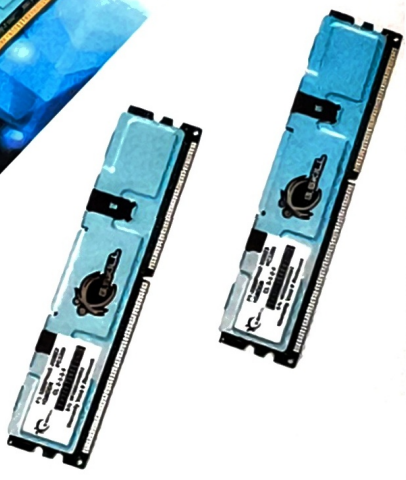
HITER SPOMIN

G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX

Zadovoljite vse potrebe po hitrem, kvalitetnem pomnilniku

Cena 63.990 SIT (267,03€) **Na spletu** www.gskill.com
Testiranje omogočil Chip Trade, 02 462 26 30





Podjetje G.Skill nas je s pomnilniškimi moduli impresioniralo že prejšnji mesec, ko pa smo zagledali specifikacijo latence CL 2-3-2-5, smo vedeli, da nas čaka nekaj posebnega. Za malo manj izkušene bralce naj omenimo, da se s tako latenco lahko baha izjemno malo modulov. Latenca je čas (v urinih ciklih), ki ga modul potrebuje za odziv na ukaz, s tem da se napiše najmanjša latenca. Za še lažje razumevanje teh časov, pa vam naj napišemo, da je definitivno bolje poganjati modul pri nižji frekvenci z nižjo latenco, kot z visoko latenco pri vrtoglavo visokih frekvencah. Komplet je sestavljen iz dveh identičnih pomnilniških modulov velikosti 1 GB, ki sta pripravljena na optimalno skupno delovanje. Sama modula obdaja lep, svetlo moder aluminijast hladilnik, katerega naloga je čim boljše odvajanje toplote od čipov na modulu. Slaba lastnost pri tem je, da sta hladilnika dokaj široka in če modula postavimo skupaj, že ni več prostora za dobro hlajenje, saj se dotikata. V katere proste reže je pomnilnik potrebno vstaviti za optimalno delovanje, najdete zapisano v navodilih vaše osnovne plošče. Sama hitrost pomnilnika pa ni tako pomembna za pisarniško delo, zelo pa pride prav zagrizenim igračarjem, kjer šteje vsaka dodatna slika v sekundi več. Še bolj pa je pomemben za uporabnike, ki svoj sistem želijo predvsem naviti, saj se modul brez večjih težav da pospešiti na 225 MHz, kar je kar za 25% več, kot je navedeno na škatli.

Pa še eno posebnost ima tale modul – garancijo na navijanje! Poleg tega o kvaliteti modulov govori tudi dejstvo, da daje podjetje G.Skill zelo dolge garancijske roke (do 10 let) na svoje izdelke, saj so še eni redkih, ki ročno testirajo vsak modul posebej. Najvišjo hitrost na testu, 262 MHz pri latenci 2,5-3-2-5, so dosegli s pomočjo dobre ostale opreme in sicer na osnovni plošči DFI Ultra D in s procesorjem A64 4000+. Mi smo ga brez večjih problemov spravili do 246 MHz. Pomnilnik se je torej splošno gledano obnesel izredno dobro, zato smo prepričani, da bomo o znamki G.Skill pri nas še veliko slišali. **PCF**

Tip	Dimm 184Pin DDR-Ram
Kapaciteta	2GB
Število modulov	2 (2x1.024MB)
Hladilnik	Da
Nazivna hitrost	DDR400/PC3200
Latenca (nazivna)	CL 2-3-2-5

87% **PCF pravi...** "Odličen pomnilnik, namenjen zagrizenim igračarjem, ki se zlahka navija"

BARVE ZA VSAK DOM?

Lexmark C522n

Barvni laserski tiskalniki za bolj plitve žepe so se že pošteno razpasli pri nas

Cena 114.000 SIT (475,71 €) **Na spletu** www.lexmark.com
Testiranje omogočil Alterna Intertrade, 01 520 28 00

Kaj bi lahko povedali o enem najcenejših barvnih laserskih tiskalnikov na trgu? Ni prevelik, natisne lahko do 20 strani barvno in črno-belo v minuti, kvaliteta tiska pa je več kot zadovoljiva. Za pisarniško tiskanje je C522n lahko odlična izbira, saj je natisnjeno besedilo ostro in berljivo celo pri velikosti 4 točke. Edino, kar ni najbolj brilijantno, je kvaliteta natisnjenih slik, ki je nižja, kot smo pričakovali glede na splošno kvaliteto tiska. Pri tiskanju malce kompleksnejših slik na format A4, so bili vidni ostri prehodi med barvnimi odtenki, kjer jih ne bi smelo biti, pa tudi enobarvne površine niso bile čisto enobarvne. Glede na to, da laserski tiskalnik ni ravno pravi medij za tiskanje fotografij, se večina uporabnikov zaradi tega ne bo pritoževala.

Skrbi pa nas kvaliteta izdelave. Ohišje ni ravno robustno, pokrov se ne zaskoči vedno, krmilni gumbi pa malce poplesavajo sem in tja. C522n je tudi daleč od tega, da bi bil tih, saj smo ga med testiranjem kar nekajkrat panično grabili, ker smo bili trdno prepričani, da bo poletel. **PCF**

80% **PCF pravi...** "Zelo dobra kvaliteta tiska, a ne ravno vzorna izdelava."

MODRA MOČ

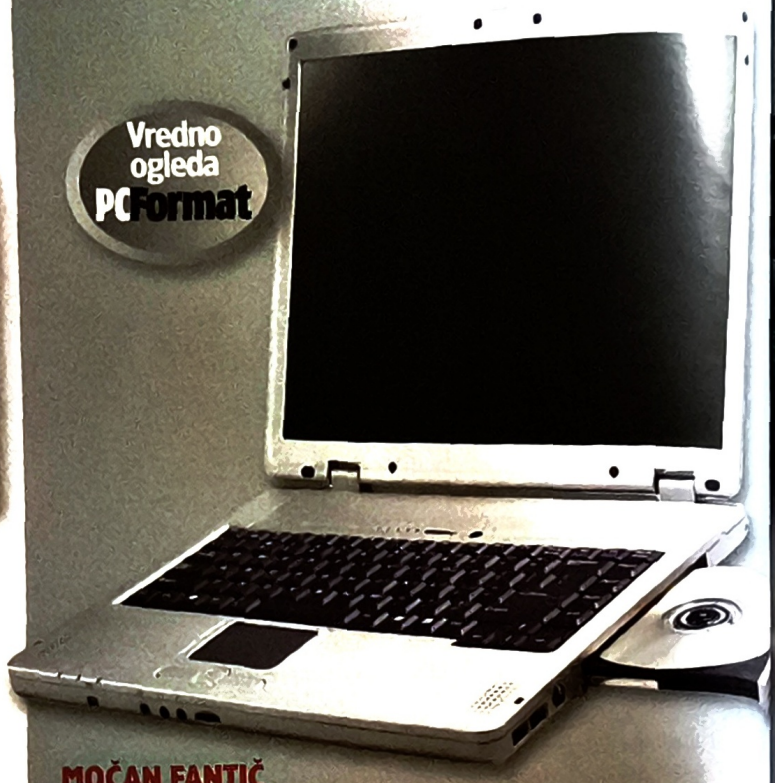
Fortron/Source Blue Storm 400

Novosti na področju napajalnikov

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.fortron-source.de
Testiranje omogočil www.fortron-source.de

Če potrebujete močan napajalnik, potem imate dobro izbiro, saj skoraj vsa podjetja ponujajo 400W napajalnike. Če poleg moči želite izbrati kvaliteto, se vam ponudba skrči, saj odpadejo mnoga generična imena. Če pa poleg moči in kvalitete želite še ultra moderen videz napajalnika, potem bo FSP Blue Storm 400 ravno pravšnji za vas. 400W danes resnično ni pretresljivo veliko, je pa dovolj za veliko večino računalnikov. Toda videz in izdelava sta zgodba zase, saj je napajalnik prijetno modre barve, kadar pa deluje, se iz njegove notranjosti sveti, uganili ste, modra barva. Še stikalo na zadnji strani je modro in moramo priznati, barva nam je bila precej všeč. Žal kabli napajalnika niso modularni, so pa dobro poviti in dovolj dolgi za uporabo v največjih ohišjih. **PCF**

86% **PCF pravi...** "Nakup tega napajalnika je resnično modra odločitev."



MOČAN FANTIČ

Twinhead Durabook R15B

Dež, sneg in otroški prsti temu trpežnemu notesniku ne morejo do živega

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.twinhead.com **Testiranje omogočil** www.notesniki-slo.com

Se še spomnite, kako smo pred časom poskusili upihniti svečko življenja na Panasonicovem notesniku, ki bi naj bil odporen na hudiča in pol? Tokrat smo dobili na test še en soroden model, in sicer iz Twinheadovih logov. Priznamo, da so nas srbeli prsti, da bi mu iz čiste radovednosti naredili kar resnično bolečega, a smo mu prizanesli. R15B tako ni doživel podmladka s čokoladnimi piškoti, zamrzovalnika, metanja s stolpnice, tuša in Gregorjeve činčile, bi se pa na tem mestu radi zahvalili prekrasni pomladi, ki nam je v času testiranja postregla z nekaj deževnimi dnevi.

Ker vemo, da vas zanima, lahko povemo, da mu dež dejansko ne škodi. Prav tako mu ne škodi, če dveletni otrok zabija prste v zaslon ali sede nanj. Ohišje notesnika je iz magnezijeve zlitine in je precej robustno, le da se pod zaslonom nekoliko vda na pritisk, česar od takšne zlitine vsekakor ne bi pričakovali. Zaščitna kletka za trdi disk svoje delo očitno dobro opravlja, saj med delom tresenje, obračanje in butanje notesnika ni niti malo zmotilo.

Robustni notesniki za delo na terenu pa doslej niso imeli ravno najbolj impresivnih specifikacij. Pri Twinheadu so se očitno odločili to spremeniti, saj je R15B odlično opremljen notesnik, pa če je namenjen prenašanju ali ne. 2GHz Pentium M, 1GB pomnilnika, 80GB disk in ATI Mobility Radeon 9700 s 128MB pomnilnika so komponente, ki se jih ne bi sramoval niti en notesnik srednjega razreda. Vgrajen je tudi zapisovalnik DVD-jev, na katerem je celo gumb, s katerim je mogoče zakleniti odpiranje pogona, a ne deluje najbolje, saj vratca pogona zaskoči samo na eni strani.

Če povzamemo: Durabook R15B je prav simpatičen in robusten notesnik, mu pa do naziva pravega terenskega notesnika manjka še malce telovadbe. **PCF**

Procesor	Pentium M 2GHz
Pomnilnik	1GB
Zaslon	15-palčni, 1.400 x 1.050
Grafična kartica	ATI Mobility Radeon 9700, 128MB
Disk	80GB
Optični pogon	DVD+/-RW
Vhodi/izhodi	3x USB 2.0, FireWire, PCMCIA, VGA, S-Video

82% **PCF pravi...** "Pogona na štiri kolesa sicer nima, je pa zato že skoraj čisto pravi tabornik."

izbor uredništva PCFormat

OSTRA KARTICA

Sparkle 7600GT

Najboljša kartica nižjega razreda na trgu? Najverjetneje je res...

Cena Ok. 50.000 SIT (205.64€) **Na spletu** www.sparkle.com.tw

Vanjo smo bili zaljubljeni kar nekaj let, zdaj pa mlinček za piksle, ki sliši na ime 6600GT, končno odhaja na velike pašnike na nebu in mesto prepušča novemu nVidiinemu cenejšemu buldogu, 7600GT. Začetna cena teh kartic jih umešča že skoraj v srednji cenovni razred, a boste do konca leta lahko kakšno našli za manj kot 35 tisočakov, takrat pa se jim bo praktično nemogoče upreti.

Zakaj? Ker tudi za 50.000 SIT tale kartica daje prav neverjetne rezultate. Stane le malenkost več od povprečnega Radeona X1600, ATI-jeve zadnje cenejše kartice, a moramo biti pri tem iskreni in povedati, da je X1600 v primerjavi s to kartico pravi mulc. Če jo primerjamo s 6600GT, pa vas bo verjetno še kako zanimalo, da je število slik v določenih igrah kar dvakrat višje, za razliko pa boste doplačali le 10 jurjev. *Kako torej ne bi bili navdušeni?*

CENOVNA BRILJANCA

Kartica je zgrajena okoli jedra G73, še ene predelave G70, in sicer v 90nm procesu. Po imenu sodeč bi sklepali, da gre za precejšnjo predelavo 6600, pa v bistvu ni. Kartica ima še vedno 12 cevovodov za obdelavo pikslov, grafični procesor deluje pri spodobni frekvenci 560MHz, na kartici pa je še 256MB 1400MHz pomnilnika. Še pred dvema letoma bi plačali znatno več za kartico, ki je v vseh pogledih dvakrat slabša.

Ko ga primerjamo s konkurenco na trgu, 7600GT zablesti. Pri ločljivosti 1.280 x 1.024 pri 2x celozaslonskem glajenju robov in 4x anizotropnem filtriranju je v *Quake IV* izpljunila zdravih 63,1 slik v sekundi. Za primerjavo: 6600GT pošteno zaostaja s 37,5 slikami v sekundi, X1600 pa čisto pogrne pri 32. Kartica kaže tudi pripravljenost za igranje z velikimi fanti – pri istih nastavitvah je *F.E.A.R.* tekel s 47 slikami v sekundi. 6600GT ga je prežvečil pri 27 slikah v sekundi, X1600 pa se je izkazal nekoliko bolje, in sicer s 33. Celo v *Oblivionu* konkurenco pretepe za približno 30%.

7600GT je hladna, tiha in cenovno izjemno prebavljiva kartica, tako da jo lahko kar takoj braz slabe vesti proglasimo za najboljšo kartico nižjega cenovnega razreda doslej. **PCF**

Procesor	G73
Pomnilnik	256MB GDDR3
Frekvenca jedra	560MHz
Frekvenca pomnilnika	1.400Mhz
Vodilo	PCI Express
Cevovodi za obdelavo pikslov	12
Podprt API	DX9.0c, OpenGL 2.0
Podprti senčniki	HDR, SM2.0, SM3.0
Velikost	Enojna širina
Podpora za dve kartici	SLI

90% **PCF pravi...** "Za vse, ki gledajo na ceno, je to ena redkih kartic, ki so res vredne nakupa"

PRENOSNEŽ

Samsung Pocket Imager SP-P300

Samsung nas vedno znova preseneča

Cena Pokličite prodajalca **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

Samsungov projektor, ki sliši na ime Pocket Imager SP-P300, za prikaz slike uporablja napredno tehnologijo LED namesto "navadne" žarnice. Prednost te tehnologije je v tem, da se projektor dosti manj greje, zato je tudi med delovanjem veliko tišji. Ko ga *izklopite, pa se tudi ventilator veliko* hitreje (da ne rečemo takoj) izklopi in projektor že lahko prenašate, brez bojazni, da bi s tem uničili žarnico. Slaba lastnost pa je ta, da je svetilnost nižja od projektorjev, ki uporabljajo žarnico. Ime Pocket Imager pa je zelo primerno, saj je plastična škatla, v kateri ga prenašamo, le malenkost manjša kot so drugje mere celotnega projektorja. V škatlo varno shranimo projektor, vse potrebne kable in (zunanji) napajalnik. Za prikaz slike uporablja ločljivost SVGA (800x600 točk), svetilnost znaša 23 ANSI lumnov, kontrast pa 1.000:1. Žal testiran model ne omogoča spreminjanja velikosti slike, kar pomeni, da je za povečanje diagonale potrebno projektor postaviti na večjo razdaljo, kar je lahko problem v manjših prostorih. Razmerje stranic prikaza je 4:3 – kar je nekje standard, ni pa mogoče uporabiti drugih razmerij. Glasnost projektorja so pri proizvajalcu namerili 24dB, v praksi pa je znašala 32dB. Med delovanjem projektor porabi 25W energije, kar ga uvršča v spodnji razred. Teža projektorja je 0,69 kg, k čemur vsekakor pripomore zunanji napajalnik, ki ga ima večina projektorjev "standardne" velikosti vgrajenega. **PCF**

Tip projektorja	DLP
Ločljivost	SVGA (800 x 600)
Kontrast	1000:1
Svetilnost	23 ANSI
Dimenzije	128x95x51mm

77% **PCF pravi...** "Odličen prenosni projektor, ki je zaradi nizke svetilnosti uporaben le v temi."

ZAGONSKO BOGOKLETJE

Boot Camp

Izbor uredništva PCFormat

Namestite Windows XP na Mac, in to z Applovim lastnim programom...

Cena Brezplačen **Založnik** Apple **Na spletu** www.apple.com

Ali načrtujete obisk pekla v bližnji prihodnosti? S sabo potem ne pozabite vzeti drsalk. Da, res je minil točno tak mesec. Najprej smo izvedeli, da lahko na Mac namestimo Windows. Nato pa je Apple izdal program, s katerim je to bogokletstvo dejansko izvedljivo!

Program, o katerem govorimo, je dobil ime *Boot Camp*. To orodje je bilo spisano samo za to, da bi Windows lahko namestili na Mac. Trenutno obstaja samo v beta različici, a bi naj bil že prednameščen z Applovim Leopardom, operacijskim sistemom naslednje generacije, ki bo izšel proti koncu tega leta.

Da bi *Boot Camp* lahko uporabili, morate posedovati Mac z Intelovim procesorjem in namestitveni CD za Windows XP Pro ali Home (na Media Center trenutno pozabite). Največja pomanjkljivost je, da mora biti Windows XP SP2 sorte, tako da vsi uporabniki, ki so sistem kupili pred več kot letom dni, ne bodo imeli sreče pri nameščanju. *Ne računajte niti na podporo za Vista.*

BRCA V ZAGON

Razlog, da Windows doslej ni bilo mogoče namestiti na Mac, je bila nezdružljivost zagonskih mehanizmov EFI in BIOS. Da bi zaobšli to oviro, je bilo potrebnega kar nekaj prefinjenega programiranja, česar pa ob pogledu na Applov program ne bi nikoli predvidevali.

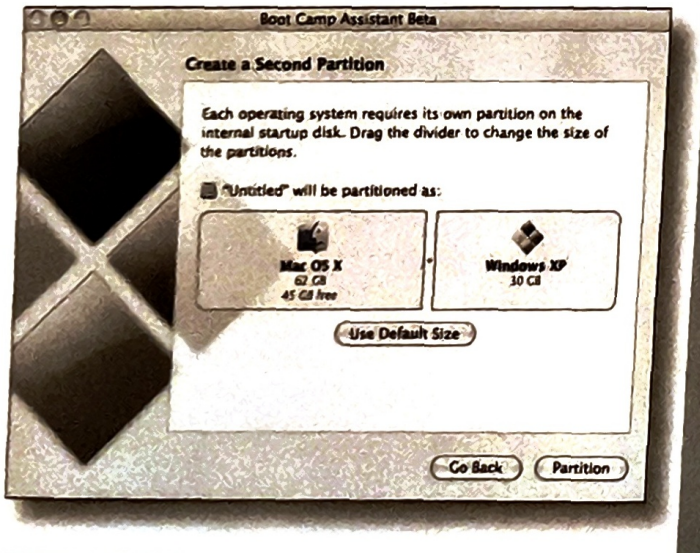
Program vas najprej opomni, da je potrebno ustvariti disk z gonilniki. Za tak disk pa se vam ne bo treba ubadati z obiskovanjem Intelove in ATI-jeve spletne strani, saj je potrebno le kliknit na "Okay". Pri Applu so namreč vso težaško delo že opravili. Ta možnosti je pravi dragulj, saj po koncu procesa samo vstavite disk v pogon in Windows bo prepoznal vso čudaško Macovo strojno opremo.

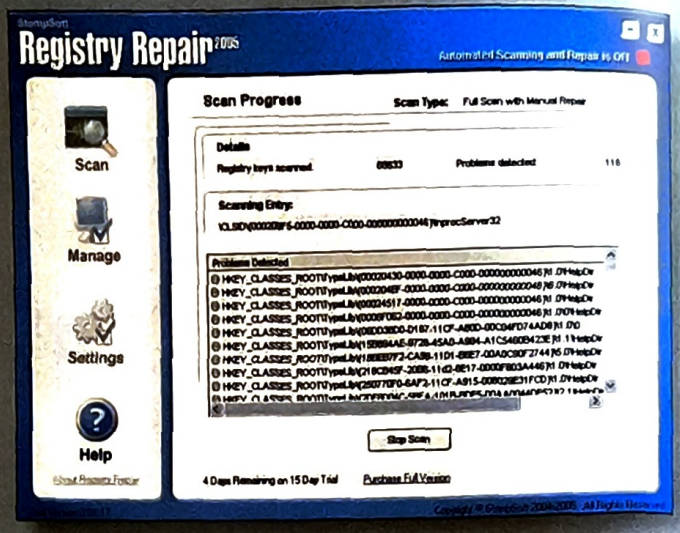
Enako impresivno je particioniranje diska. Vse komplikacije, ki so običajno povezane s takšnim početjem, so čarobno izginile. *Boot Camp* vas bo samo naprosil, da drsnik, s katerim določite velikost particije za Windows, premaknete na želen položaj. Najboljše pri tem pa je, da ne boste izgubili prav nobenih podatkov, saj program preprosto ustvari novo particijo na praznem delu diska. Ko je vse opravljeno, dobite sistem z dvojnim zagonom, za izbiro želenega operacijskega sistema pa samo držite tipko **[Alt]** med zagonom in izberete Windows ali OS X – to je na PC-ju zaenkrat nemogoče doseči. Ker Apple zdaj omogoča nameščanje Windows XP na računalnike Mac (in to *celo brezplačno!*), ima naenkrat precejšnjo prednost pri neskončni dirki v prodaji strojne opreme. **PCF**

Min Mac OS X Tiger v10.4.6, najnovejšo *strojno-programsko opremo, 10GB prostora na disku, Mac z Intelovim procesorjem, prazen zapisljiv CD, namestitveni disk XP SP2, serijsko številko.*

Opt Intel Core Duo, 1GB DDR2 RAM

90% **PCF pravi...** *"Boot Camp bi lahko postal prava preloma nica za uporabnike Macov!"*





NEVARNI ODPADKI

Registry Repair 2005

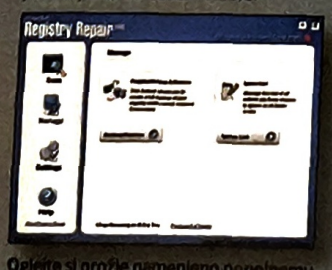
Počisti register... in očitno tudi vse ostalo

Cena 7.020 SIT (29€) **Založnik** Stompsoft **Na spletu** www.stompsoft.com

Radi imamo programe za čiščenje registra. Na *System Mechanic* običajno pomislimo najprej – je zanesljiv, dobro dela in dejansko lahko vidite razliko v delovanju računalnika po poštenem čiščenju. Zato smo tudi želeli testirati Stompsoftov najnovejši izdelek, *Registry Repair 2005*.

Naj vam povemo eno anekdoto. Pisarniški računalnik z nameščenim Windows XP je bil nujno potreben stilske preobrazbe, zato se je zdelo, da je *Registri Repair 2005* pravi blagoslov. Namestitev je bila skrajnje enostavna, čist vmesnik pa je pravo veselje uporabljati. Na voljo so seveda klasične možnosti za varnostno kopiranje podatkov, *če bi slučajno odstranili kaj nujno potrebnega*, enostavno orodje za urnike pa tudi dobro deluje.

In tako smo najprej pognali pregledovalnik, ki je našel več sto problemov v starem registru. Verjeli smo mu, saj je bil računalnik deležen več vsadkov kot Ivana Trump. Ko se je pregledovanje končalo, smo zato kliknili na "Repair Checked Items", potem pa so se začele težave.



Oglejte si orožje namenjeno popolnemu uničenju vašega računalnika.

Po ponovnem zagonu se je najprej zagnal Checkdisk, ki je samo povohal disk C in nas obvestil, da pogon smrdi. Zamislite si našo grozo, ko je začel program brisati nešteto datotek SYS in BAT. Da, prekleta zadeva je naredila programski samomor z brisanjem lastnega zagonskega sektorja. Juhu, pozdravljeno, ponovno nameščanje Windows.

KAKŠEN REGISTER?

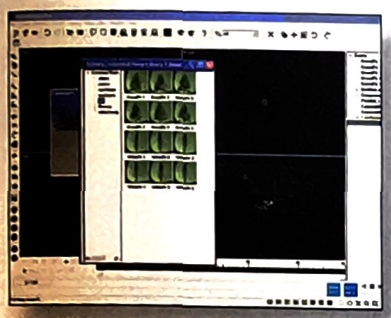
Glede na kaprice operacijskega sistema, se slabe stvari lahko in tudi se dogajajo, zato smo sklepali, da gre samo za anomalijo. Res pa je tudi, da še nismo videli računalnika, ki bi bil tako katastrofalno rešen uporabnosti. Edini razlog, ki smo ga našli za kataklizmo, je bil izključno samo *Registry Repair 2005*. Ker smo se želeli res prepričati, smo seveda formatirali disk in ponovno namestili Windows XP (grrr!) in seveda tudi program. In, glej ga, vrabca, spet je našel celo tono popolnoma nedolžnih vnosov v registru, ki so se mu zdeli grozno problematični. Rezultat te nesreče je, da temu programu ne zaupamo in ga tudi nikakor ne moremo priporočiti našim bralcem. **PCF**

Min 300MHz, 400MB prostora na disku, Windows 98

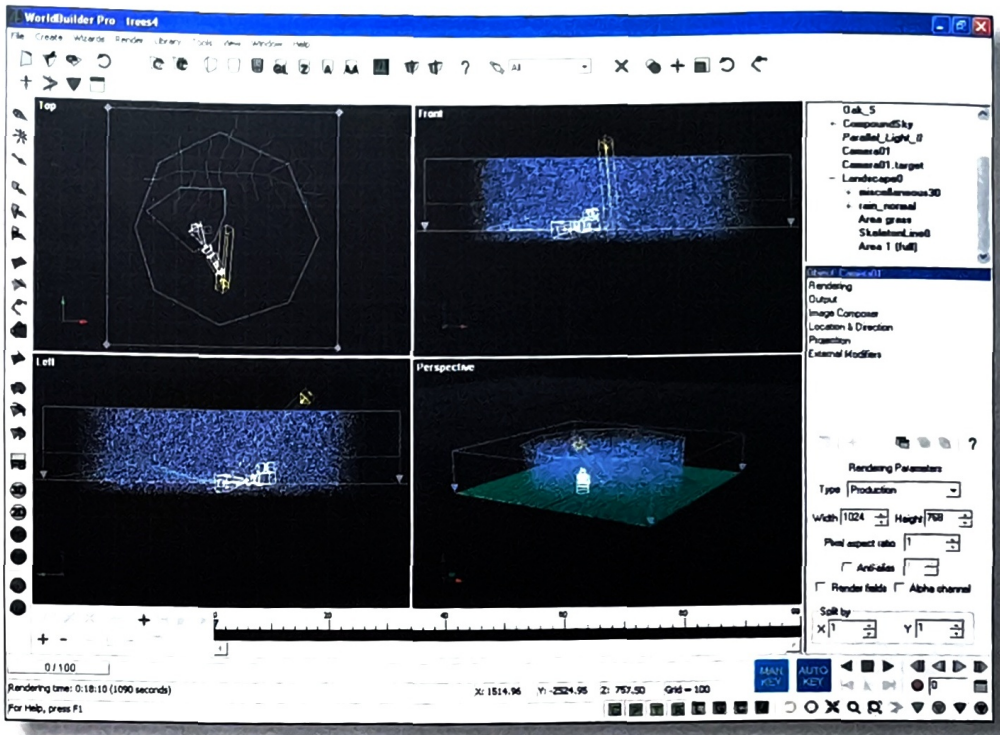
Opt 1GHz, Windows XP

10% **PCF pravi...** *"Našli smo se že virusov, ki so naredili manj škode."*

Drevesa so mega-realistična, trava je fantastična in... ah. Spet dežuje...



World Builder ima velikansko knjižnico rastlin, a so nekatere tako kompleksne, da bi šlo hitreje, če bi jih kar sami posadili na vrtu.



Po standardnih 3D pogledih se je enostavno sprehajati, a boste potrebovali "plonk" listek, da boste dešifrirali vse tiste ikone.

USTVARJANJE PLANETOV

World Builder 4 Pro

Ste že naveličani sveta, v katerem živimo? Zgradite lastnega in Kreatorju pokažite, kako se stvarem streže

Cena Pro: 130.900 SIT (548€) / Genesis: 33.660 SIT (141€) **Založnik** Digital Element **Na spletu** www.digi-element.com

Če je verjeti Bibliji, je Bog ustvaril svet in vse rastline, zajčke in bakterije, ki živijo na njem, in sicer v le šestih dneh. Sedmi dan je čakal, da se renderiranje zaključi. Če bi Bog uporabil *World Builder*, bi v Sveto knjigo morali dodati še kakšno poglavje ali dva.

Že od časov 16-bitnih računalnikov, so razvijalci programov navadnim smrtnikom obljubljali priložnost za igranje boga in ustvarjanje svetov po lastnih željah. V tistih časih je to držalo samo v primeru, če so vaše želje vključevale svet, ki je bil sestavljen iz gigantskih trikotnikov. Vulkani na Marsu? Rdeči trikotniki... Veliki kanjon? Rumeni trikotniki... Grafično oblikovanje pa je v zadnjih letih blazno napredovalo in najnovejši programi za ustvarjanje pokrajin dejansko lahko dajo šokantno realistične rezultate.

S tem programom lahko pokrajino ustvarite v slabi uri. Po slabi uri pa bo pokrajina grda kot sam hudič. Kot velja za vse ostale stvari v življenju, je končni rezultat vedno pogojen s količino vloženega truda in načrtovanja. Vam bo pa *World Builder* na tej poti izdatno pomagal. Vnaprej pripravljena knjižnica rastlin in dreves pospeši oblikovanje, kar velja tudi za vrsto funkcij, s katerimi boste prihranili kar nekaj časa, na primer možnost zapolnjevanja z določeno vrsto rastlin (oziroma variacij na temo). Standardno 3D delovno okolje je zasnovano tako, da se ga hitro navadite, boste pa potrebovali nekaj tednov, da se dodobra seznanite z ikonami orodij.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Bryce 5.5**
Corel
>> **Maya 6**
Maya
>> **3D Studio Max**
Autodesk

POKLIČITE PRIJATELJA

Ena od izboljšav te različice je boljša komunikacija z drugimi aplikacijami. Če delate s *Poserjem*, *3DS* ali *Lightwaveom*, bo integracija pokrajin izjemno enostavna. *World Builder* uporablja celo vrsto formatov, podprt pa je celo uvoz animacij – odličen način za ustvarjanje Mordorja. To je tudi ena od redkih razlik med različicama *Pro* in *Genesis*: slednja namreč ne podpira animiranih učinkov kamere, nima nekaterih možnosti uvoza, manjka pa tudi nekaj vrst rastlinja, je pa drugače čisto enako zmogljiva.

> **"Najnovejši programi za ustvarjanje pokrajin dejansko lahko dajo šokantno realistične rezultate"**

Cena je tako visoka, kot bodo visoke gore, s katerimi si boste krajšali čas, če v program vložite nekaj potrebnega truda, pa bodo rezultati veliko bolj realistični od tistih, ki jih lahko pokažejo cenejši programi.

Vsekakor pa dobro preverite minimalne strojne zahteve. Čeprav program omogoča nekaj trikov, s katerimi je mogoče pospešiti delovanje, so rastline vseeno zelo kompleksne. Že samo dodajanje drevesa lahko vzame nekaj minut, in to samo za to, da ga postavite in renderirate ogrodje. Program je lahko torej realistična simulacija najstarejšega načina za ubijanje časa – gledanja, kako trava raste. Svetujemo vam, da počakate, da si boste lahko privoščili dvojedrni procesor, saj boste drugače kmalu ugotovili, da bi lahko nov svet hitreje zgradili s krampom in lopato. **PCF**

Min 2,4GHz, 512MB RAM, 32MB 3D kartico, 40MB prostora na disku

Opt 3,2GHz, 1GB RAM, 64MB 3D kartica, 400 MB prostora na disku

74% **PCF pravi...** "Odličen in zmogljiv program, a le za resne megalomane med vami."

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

Trojni E

Maj ni lep le zaradi marjetic, metuljčkov in zelene travice – v srcu ljubiteljev iger ima maj posebno mesto predvsem zaradi veledogodka, ki sliši na ime Electronic Entertainment Expo ali E3. Kdor karkoli pomeni v igričarski industriji je bil sredi prejšnjega meseca v Los Anglesu in kotalil zenice med stojnicami, ki so se šibile pod spektakularnimi naslovi. Obrnite to stran proti soncu in na drugi strani boste že lahko ugledali obris prve strani poročila s sejma E3. Tam če smo bili? Seveda, saj smo rekli, da so bili tam vsi, ki karkoli pomenijo. Mežik, mežik.

Ampak to seveda ni vse, kar smo pripravili za vas ta mesec. Najprej se pripravite na lepote Češke. Sicer ne govorimo o lepih dekletih in pivu, vendar tudi naša izbira ni slaba: pogovarjali smo se z avtorji uspešnice *Operation Flashpoint* in med drugim izbrskali nekaj dejstev o igri, ki jo zaenkrat imenujejo *Game 2*. Če je bila vse to predjed, kakšna bo šele glavna jed? Konkretno vam bomo obložili mizo, to vam obljubimo. Nekaj namigov na to, kaj vse vas čaka: napreden bojevnik, FIFA fuzbal, vstaja narodov: vstaja legend, peti heroji moči in tudi magije, bojevnik celotnega spektra. No, priznamo, da smrdimo pri podajanju namigov, tako da, če želite konkretneje potešiti radovednost, zavrtite pogled proti desni na konkretno dolgo kazalo.

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

Z bojišča naravnost na 62. stran *PCFormata*...

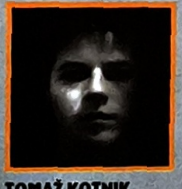
v tej številki

str. 54 Igre prihajajo – E3
str. 58 Za kulisami
str. 62 Ghost Recon: Advanced Warfighter
str. 64 Dreamfall: The Longest Journey
str. 65 FIFA World Cup Germany 2006
str. 66 Rise of Nations: Rise of Legends
str. 68 Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
str. 70 Rogue Trooper
str. 71 Desperados 2: Cooper's Revenge
str. 73 Auto Assault
str. 74 Heroes of Might&Magic V
str. 76 City Life
str. 76 Fire Department 3
str. 76 Tabloid Tycoon
str. 76 Take Command 2
str. 77 Plemenska scena
str. 78 Pogled nazaj

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Sicer razglaša, kako je proti molzenju kupcev z izdajami nadaljevanj, a smo ga zalotili z nasmehom poleg *FIFA WCG 06*.

ALJOŠA HANCMAN
Kot urednik je smatral, da ima moč poslati samega sebe na E3. "Bo treba še žgance papati," je bil odgovor z vrha.



TOMAŽ KOTNIK
Ubisoft mu je poklonil igro Heroes of Might&Magic V. Kar je super. Šlo je za časovno omejeno različico. Kar ni super.

JELENA VARDA
Smo že povedali, da ravnokar zaključuje s pisanjem diplomske naloge? Čestitke. No, *Oblivion* je vseeno končala. Trikrat.

GREGOR MRAZ
Če ste se kdajkoli spraševali, kateri del te rubrike je Gregorjevo delo, poiščite stran z največ opisi in najnižjo povprečno oceno.

BARBARA BANOVIĆ
Kljub pestri izbiri ji ta mesec ni bila všeč niti ena igra. Si morete misliti? Za kazen je morala 23 ur skupaj v kotu igrati *Tetris*.

SISTEM OCENJEVANJA

0–19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20–49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50–69% Solidne ideje, majavi temelji
70–79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80–89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko koreniito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, *je naš moto*.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

Hellgate: London

DATUM IZIDA 2006 ZALOŽNIK Namco
RAZVIJALEC Flagship Studios NA SPLETU www.hellgatelondon.com

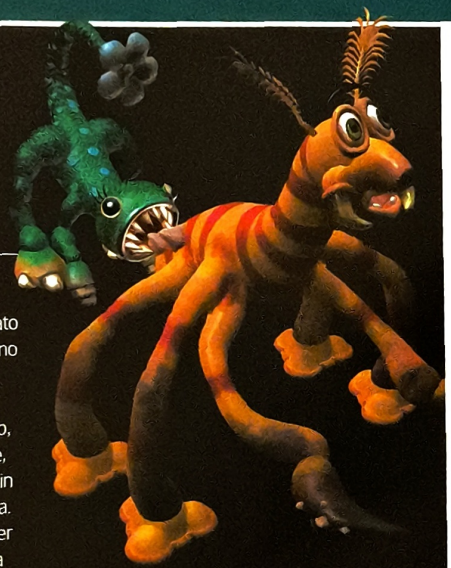
Bili so pri Blizzardu. Zdaj so v Flagship Studios. Delali so na *Diablu*. Zdaj delajo na *Hellgate: London*. A eno ostaja nespremenjeno: fantje imajo hudo fobijo pred napadom hudičeve vojske.

Na srečo pa so tukaj templjarji, ki so dogodek že davno predvideli in se nanj vse odtlej skrivno pripravljali. So vrhunski bojevniki, smrtonosni akrobati, ki se poslužujejo tako najnaprednejšega strelskega orožja kot starodavnih mitičnih artefaktov v obliki mečev in ostalih bolj hladnih prijemov za zadajanje smrtnih ran. Znotraj njih obstaja tudi bolj duhovno usmerjena ločina, ki se zanaša predvsem na uroke in mogočne čarovnije.

Besede, ki bi jih pripisali napovedi RPG in slike, ki še najbolj spominjajo na strelske igre. A točno to je cilj FS – določeni so, da bodo postregli z igranjem vlog, ki bo skrajno akcijsko obarvano in bo po slogu igranja močno spominjalo na prvo- in tretjeosebne strelske igre. Seveda pa to še ne pomeni, da bodo črtali nabiranje točk, postopno "rast" ustvarjenega junaka in zaplet, tipičen za RPG. *Hellgate* bo prvenstveno zasnovan kot enoigralska igra s skrajno dinamičnim svetom, idealnim za večkratno preigravanje, hkrati pa bo postregel tudi z nekaj hitre večigralske akcije.

Spore

DATUM IZIDA Pomlad 07
ZALOŽNIK Electronic Arts
RAZVIJALEC Maxis
NA SPLETU www.spore.com



Ambiciozni razvojni koncept z lanskega E3 je v enem letu napredoval v ambiciozno igro, zato so Will Wright in druščina ponosno kazali odseke iz posamezne razvojne faze bitja, ki ga posvojite kot enostavno celico, skrbite za njegovo čim uspešnejšo evolucijo, ga spravite na kopno, se z njim razmnožite, ustanovite svoje pleme, zavzamete planet in se na koncu odpravite v vesoljska osvajanja. Na voljo vam bo na tisoče svetov, pri čemer bo vsak imel povsem samosvoje pogoje za življenje in s tem tudi avtohtone naseljence – previdnost pri kolonizaciji bo obvezna.

Will je prisotne med drugim recimo zabaval s prikazom razmnoževanja (bitja, ne samega sebe, pokvarjenci mali). Ko srečate partnerja/partnerko svoje vrste, spustite paritveni glas in zabava se lahko prične. Ko vam bo uspelo zaploditi novo generacijo, boste prek urejevalnika določili nove lastnosti svojega bitja – mu recimo dodali klešče, močnejše noge, dodaten par oči...

Projekt je resnično drzen – ne le, da praktično iz nič ustvarite povsem svojo živalsko vrsto, določali boste lahko celo favno svojega okolja. Poleg tega se vse bolj poudarja izmenjava kreacij med igralci, za kar bo samodejno skrbel strežnik igre (če se boste seveda odločili povezati v mrežo uporabnikov) – bitje, ki ga boste ustvarili, bo poseljevalo svet kakega čezlužnika in obratno.

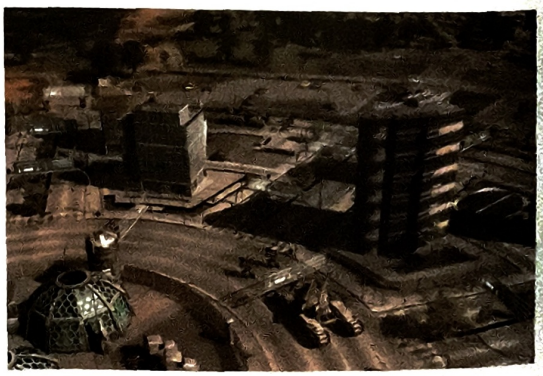
Command & Conquer 3 Tiberium Wars

DATUM IZIDA 2007
ZALOŽNIK Electronic Arts
RAZVIJALEC Electronic Arts
NA SPLETU www.ea.com/official/cc/cc3/us

Adijo, generali, adijo, Sovjeti – *C&C* se vrača k svojim koreninam, tiberiju in našemu najljubšemu norcu Kaneu. Dogajanje je postavljeno v obdobje po *Tiberian Sun*, piše se leto 2047, Zemlja je skorajda v celoti pokrita z zloglasno vesoljsko snovjo, ki se širi kot kuga ter pri tem spreminja videz pokrajine v silno žalostno puščavsko področje. Kot da to za GDI (združenje najbolj razvitih narodov) še ne bi bilo dovolj težko, se psihopatski Kane in njegovo gibanje NOD, ki vidijo v tiberiju zlasti vir močne energije, s katero bi lahko zavladali svetu, odločijo za zahrbten napad, s katerim zdesetkajo sile dobrih fantov. Na vas bo, da zberete, kar je ostalo, poskrbite za protiudarec in rešite Zemljo.

EA se posebno trudi, da bi se v čim večji meri vživeli v svet igre – vračajo se sekvence igrane z živimi igralci, posebna ekipa je tri mesece pisala zgodbo za ozadje vključno s povezano mitologijo in zgodovino "sveta tiberija", cilj vsake naloge bo jasno umeščen v širše dogajanje.

Napredek po tehnični plati je očiten: osupljiv grafični pogon, ki se poigrava s fiziko delcev in pričara spran puščavski videz, podoben tistemu iz filma *Trije kralji* Georgea Clooneya, naprednejša umetna inteligenca sposobna prilagajanja vašemu slogu igranja (želva za želvake, zgodnji napadi za popadljive), tekoče večigralstvo s podporo glasovnemu sporazumevanju in načinu opazovalca bitke... Kane, se vidimo v 2007!



Vojni tovariši

Kopica priznanih češkihrazvijalcev se povezuje, da bi postali nekaj več kot le seštevek posameznih studiev. *PCF* si pogleda kaj je njihova velika IDEjA

Češka ima glede na svojo majhnost (dobro, če pride beseda "majhnost" iz ust Slovenca, se sliši skrajno neresno) precej igričarskih razvijalcev. Večina izmed nekaj sto mož in žena, ki delajo v naši ljubljeni branži, se med sabo pozna vsaj po videzu, če ne že kar po imenu. Ker so dobrovoljčki, se prav radi srečajo na lastni nacionalni mini konferenci razvijalcev iger. Država velja za pravo ustvarjalno zibelko, posebno na področju iger za PC (Xbox se pri njih ni nikoli uradno prodajal), kjer so zakuhali vrsto vojaških uspešnic, kot sta *Hidden & Dangerous* ter *Operation Flashpoint*, zadnje čase pa so nekdanji najbolj znani proizvajalci piva največ uspeha poželi na strateškem področju z naslovoma *UFO: Aftermath* in *Aftershock*.

Časi za igre za PC-je se drastično spreminjajo, saj se največji založniki vse bolj in bolj osredotočajo na naslove za konzole. Toda hkrati se s spletno distribucijo za uporabnike PC-jev odpira povsem nov svet – nekateri analitiki dramatično napovedujejo, da je za vogalom morje sprememb, ki bo vsak čas vdrlo v sleherno poro industrije in za vedno spremenilo načine, na katere spoznavamo, kupujemo in igramo naše igre. Danes se novi razvijalci bolj kot kdajkoli poprej trudijo, da bi prav njihova stvaritev priplavala na gladino, in celo najbolj znani ter ugledni mojstri morajo v tej vse bolj konkurenčni industriji pošteno zavihati rokave, če ne želijo potoniti v pozabo.

SKUPAJ MOČNEJŠI

Češka razvijalska skupnost se je na to sovražno okolje odzvala precej samosvoje. Namesto da bi tekmovali med seboj in skušali vsak zase pridobiti pozornost velikih založnikov, se razvijalci podpirajo in sodelujejo pri različnih projektih, s čimer ustvarjajo idealno podlago za vzgojo novih češkihtalentov.

Z deljenjem zaposlenih, razvijalskih prostorov, finančnih sredstev in oglaševalskih storitev, se je v Pragi pojavila nekakšna zveza ustvarjalcev, njeno osrednje poslanstvo pa je zagotoviti prihodnost za češko industrijo iger. Bohemia Interactive Studios, Black Element in Altar Games so imeli vsi po vrsti ogromne uspehe s povsem različnimi naslovi in vsekakor ne želijo združitve v eno samo veliko razvijalsko hišo. Želijo ohraniti svojo samostojnost, saj se zavedajo, da vsak blesti na specifičnem področju – pa naj bodo to strategije za Altar ali vojaške simulacije za BIS. Po drugi strani tudi ne želijo postati "razvijalcem prijazni" založniki, kot so to storili Epic, Ritual ali 3D Realms z Gathering of Developers, čeprav so njihovi razlogi za sodelovanje na zunaj silno podobni omenjeni povezavi. Namesto tega se Independent Developers Association – IDEA (Zveza samostojnih razvijalcev) vidi kot nekaj vmesnega. Marek Španel, izvršni direktor pri Bohemia Interactive, morda najbolj priznanem studiu znotraj IDEA, pravi: "Naš cilj ni tekmovanje z založniki. Slednji imajo pomembno vlogo v razvijalskem poslu, mi pa želimo streči obema koncema te verige ustvarjanja iger."

Namen združenja IDEA je vzpostavitev osnovnega institucionalnega okvirja, ki bi ga lahko razvijalci uporabili v svojo korist – zmanjšal naj bi se stres, ki je vse predobro znan manjšim razvijalskim ekipam, in to predvsem skozi skupen močan oglaševalski glas, kakovostne pravne storitve in svetovalno službo pri sklepanju pogodb. Lukaš Vesely, projektni vodja pri Altar, edinem razvijalcu znotraj združenja, ki ima trenutno podpisano pogodbo s točno določenim založnikom, dobro razloži poslanstvo IDEA: "Vsi imamo enake težave. Sodelovanje na E3 je precej drago, manjšim razvijalskim hišam je težko pridobiti podporo založnikov in podobno – IDEA nam dopušča, da si delimo razpoložljiva sredstva, hkrati pa ostajamo samostojni."

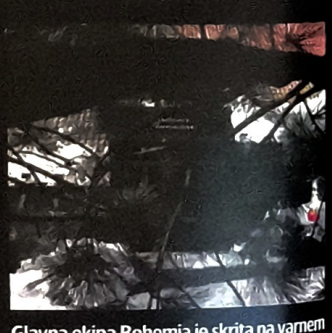
TI ZAME, JAZ ZATE

Deljenje sredstev je osrednja misija IDEA. Člani uporabljajo lastni intranet, ki vsem zaposlenim zagotavlja, da so nenehno na tekočem o tem, kaj delajo njihovi kolegi v drugih oddelkih in podjetjih. Vsak posameznik redno beleži svoje aktivnosti in razpoložljivost. Kot zna razložiti Jim Rydell, vodja oglaševanja pri IDEA, so razlogi za to povsem praktični: "Velikost ekipe pri enem projektu lahko skozi proces razvoja niha vse od 17 do 50 ljudi. Pri tem en studio recimo konča delo na enem področju svojega projekta in to sprosti nekaj programerjev ali oblikovalcev. Ti si nato rečejo 'hej, neka druga ekipa pri IDEA dela na nekem drugem projektu' in lahko se premaknejo tja." Vsi imajo nenehno zaposlitev, vsi nepretrgoma prejemajo plače, igre so narejene hitreje in manj je ukvarjanja s kadrovanjem ter pisarniškimi prostori, saj si vse ekipe delijo iste objekte.

Čim boljše izkoriščanje lastnih virov je nasploh osrednje gibalo celotne filozofije IDEA. Če vzamemo za primer Bohemio: za tehnologijo zajemanja gibanja, ki je bila uporabljena v *Operation Flashpoint*, so fantje potrebovali prav poseben studio – ker ga niso našli, vsaj ne pod primernimi pogoji, so zgradili svojega. Ne bi potrebovali doktorata iz ekonomije za spoznanje, da bi bila izgradnja takih prostorov za enkratno uporabo finančno neusodna le za kakega arabskega šejka. Ker pri Bohemii v lasti nimajo nobene naftne vrtine, so se znašli drugače – studio jim danes prinaša dokaj reden dohodek, saj

Altar Games imajo svoj sedež v češkem mestu Brno.

Ekipa iz BIS zadolžena za *Armed Assault* pred glavnimi prostori IDEA.



Glavna ekipa Bohemia je skrita na varnem v majhnem mestecu nedaleč od Prage.

Plemenska scena

Mesečni skropucalski plagiat online prigod slovenskih klanov

Počivaj v miru

V okvirčku "Kriza za Potres" lahko najdete razloge, zakaj še vedno ni pod streho spravljen prvi slovenski turnir v *Quake 4*, ki ga je organiziral uspešen, a v zadnjem času hudo neaktiven klan (SLOfaca). Zanimanje za tekmovanje je strmo upadalo že v začetnih fazah, kjer se nekaj igralcev, sicer prijavljenih na turnir, preprosto ni udeležilo spopadov in so stari mački morali prvih nekaj tednov lepo sedeti in čakati na svojo priložnost. Tisti, ki so vztrajali, pa so se postopoma že navadili čakati zaradi peščice trdih posameznikov, ki jim red in disciplina predstavljata špansko vas in ki jim dogovor in stisk roke (pa čeprav navidezni), ne pomenita nobene obveze. Tekmovanje je trenutno v stanju, kjer je bilo pred mesecem dni, Ripper kot zmagovalec lestvice zmagovalcev (winner-bracket) čaka le še na zmagovalca finalnega dvoboja lestvice poraženčev (looser-bracket), kjer na novo leto čakata miso in impaa. Pravzaprav so levji delež k čakanju na končni razplet podaljšali še sami razvijalci *Quakea*, ker so zavlačevali z izdajo popravka. Verjamemo da bosta zdaj, ko je tu, oba finala odigrana kaj hitro in bo spletni turnir končno pod streho.

A čeprav kaže, da bo tekmovanje si_chickenMode le končano, ne moremo podobno trditi za prihajajoča tekmovanja LAN. Tako se po več kot mesecu dni prijavljanja na tekmovanje mediteLAN organizatorji lahko pohvalijo z zgolj dvema osebkoma (!!!??!!?!?!), ki sta pripravljena zaigrati za glavno nagrado 100.000 SIT. Lahko prislužen denar, bi utegnili pomisliti, a do tekmovanja nedvomno ob tako nizkemu številu prijav ne bo prišlo. S podobno nezainteresiranostjo se ukvarjajo tudi organizatorji tekmovanj DSL Tournaments. Trenutno pač ni nobenega zagotovila, da se bo na katerikoli turnir prijavilo dovolj igralcev. Elita seveda čaka na zadostno število prijav, saj kot izkušeni "gejmerji" vedo, da nima smisla tiščati svoje opreme v vozilo ter se nekam peljati, če tam ne bo pogojev za to, da se tekmovanje sploh izpelje. *Quakeu* slabo kaže, kar potrjujejo tudi brezplodne debate med igralci na spletnih igričarskih portalih, kjer večina starost igre odvrača prehod na nov del serije, saj večigralstvo preprosto ni dovolj dodelano. Popravki pa, kot vemo, prihajajo s polžjo hitrostjo, kljub temu, da je organizator tekmovanj CPL uvrstil *Quake IV* na seznam tekmovalnih iger. Pa smo spet tam... tujina. Slovensko večigralstvo je z njo izgubilo stik že pred leti, in vprašanje je, koliko let bo še trajalo, da si bo povrnilo ugled, ki mu pripada. Počasi bomo pričeli razumeti, zakaj talentirani domači igralci raje zaigrajo za ekipo iz tujine, kot pa da se ukvarjajo s slovensko nedoraslostjo scene in poskušajo nekaj doseči pod domačo zastavo.

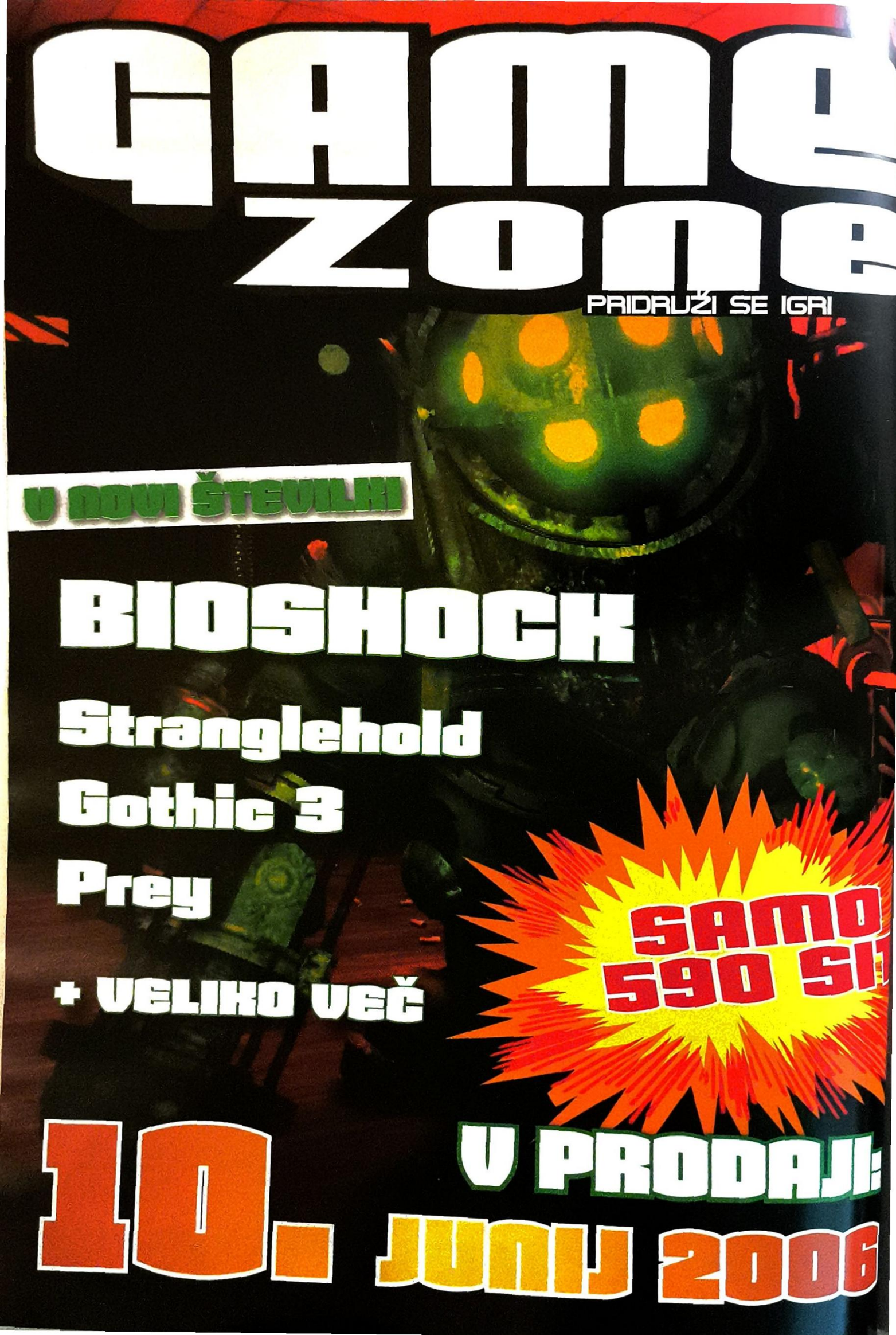
Tudi nas neinteres za *Quake* boli, kot bi nas razmesarili Stroggi.

Kriza za Potres

Scena *Quake 4* je v deželi Kranjski uradno v krizi. Igra je po presenetljivo dobrem startu med občasne igralce potegnila precej novincev, ki pa so se po uvodnem klanju razbežali kot jata preplašenih golobic. Razlog? Visoka cena originalne igre (zanjo bi si lahko povprečen odrasel igralec privoščil najmanj tri ukrajinske prostitutke z napitnino), k čemur je potrebno dodati še visoke sistemske zahteve in požrešnost strežnikov (ti so večinoma zaklenjeni zaradi nenehne bojazni pred goljufi), ki jemljejo sistemske vire za samoumevne. Grdo. In dobrega pol leta po pričetku le navidezne evforije je igra pred tem, da si bodo v Sloveniji pokanje na redkih strežnikih privoščili le še tisti, ki jim brez *Quakea* pač živeti ni. Kje so potem kakšna tekmovanja? Tako spletna kot tista na LAN-ih so, če se nekaj drastično ne spremeni, obsojena na klavrn propad.

DCH prenovljen

Pravzaprav še ne v celoti, je pa zato v novi podobi zazijal forum, ki sliši na ime **debate.discharged.org**. Stvar že deluje nekaj tednov in vse sobe se pridno polnijo s komentarji igralcev različnih iger, ki jih Discharged pokriva. Vsem tistim, ki se jim toži po preko 17.000 temah in več kot 400.000 sporočilih, ki se je v njih nabralo v nekaj letih delovanja prejšnjega portala, pa je v posebnem oddelku omogočen dostop tudi do njih.


GAME ZONE
PRIDRUŽI SE IGRI
V NOVI ŠTEVILKI
BIOSHOCK
Stranglehold
Gothic 3
Prey
+ VELIKO VEČ
SAMO 590 SIT
V PRODAJI:
10. JUNIJ 2006

IgrePrihajajo

Ta mesec vam predstavljamo igre, ki so najbolj izstopale na zadnjem sejmu E3

Supreme Commander

DATUM IZIDA Pomlad 07
ZALOŽNIK THQ
RAZVIJALEC Gas Powered Games
NA SPLETU www.supremecommander.com

SC, projekt očeta *Total Annihilation*, Chrisa Taylorja, bo ponujal nadzor nad celotnim svetom in vojno, ki divja na njem – brez vsakega nalaganja se boste lahko praktično v hipu spustili na raven poveljevanja v posamezni bitki. In vse to v realnem času! Boji se bodo odvijali po kopnem, v zraku kot tudi v vodi, kjer bodo kraljevale ogromne bojne ladje. Nasploh je velikost ena izmed obsedenosti Gas Powered Games. Vsaka izmed treh znanstvenofantastičnih strani, vpletenih v tisočletno vojno, bo imela kako prav posebno gromozansko veliko enoto, ki bo pod sabo rušila drevesa in vnašala grozo v nasprotnikove vrste. Pri tem je zanimivo, da Chris ni privržanec sistema "škarje-papir-kamen". Prepričan je, da sodobni računalniki podpirajo mnogo bolj dovršene modele, zato bo igra od vas zahtevala,da se učite: pred vami je ogromen 20-metrski železni robot, podoben pajku. Prvič ga s sto tanki napadete od spredaj in vojsko ste si pravkar predelali v zbirališče odpadnega železa. Poskusite znova in ga obkrožite, in zmagoslavje je končo tu.

Tri strani, tri kampanje, tri različne izkušnje. Neverjetno napreden pogon, brezhibno iskanje poti, kooperativno večigralstvo, prilagodljiv vmesnik, priložen urejevalnik... Enostavno ni plati, ki jo SC ne želi definirati na novo!

Gothic III

DATUM IZIDA Jesen
ZALOŽNIK Koch Media
RAZVIJALEC Piranha Bytes
NA SPLETU www.gothic3.com

Serija Gothic je neprimerljivo bolje sprejeta na stari celini kot v ZDA. Morda tudi zato okoli tretjega dela na sejmu posebnega pompa ni bilo. Konec koncev se zanj avtorji niti niso potrudili, saj so vrteli le že znane kratke odseke iz igre.

Kljub temu je jasno, da je *Gothic 3* ena izmed redkih iger, ki si trenutno upa neposredno izzivati *Oblivion* in pri tem upa vsaj na izenačen rezultat. Napredek v razvoju je očiten – izboljšuje se bojni sistem, ki še naprej temelji na udrihanju z miško, grafika in animacija gibanja ogromnih pošasti, podobnih dinozavrom, je prepričljiva, videti je tudi napredek v sami igralnosti. Odzivnost okolja na vaše akcije je obetavna – tokrat imate recimo možnost, da kljub zmagi v spopadu nasprotnika pustite živeti. Sicer brez vsake časti, s polomljenimi kostmi in v lužici krvi, a vseeno. Opazovalci dogajanja bodo na podlagi tega začeli ustvarjati javno mnenje in vloga dobrega/slabega fanta prinaša posebne privilegije kot tudi težave in ko rečemo "slab fant", mislimo resnično slab – lahko se boste namreč povezali z orki in jim pomagali terorizirati človeško prebivalstvo.

Igra se sicer hvali s trikrat večjim igralnim področjem od predhodnice, vsi računalniški liki bodo imeli svoje "dnevne urnike", specializacija pa bo potekala skrajno naravno – pridobljene točke boste lahko prosto uporabljali pri "mojstrih", ki vas bodo naučili novih trikov, s čimer boste sami določali vsako lastnost svojega junaka.

Obiskali smo ga in preživeli

Spet je za nami najbolj divji igričarski dogodek leta – sejem Electronic Entertainment Expo ali E3, kakor mu pravijo njegovi pivski tovariši. Gre za dogodek, ki vsako leto postreže z največ napovedmi prihajajočih uspešnic, dogodek, ki se ga založniki morajo udeležiti ali pa so proglašeni za mrtve. Med 9. in 12. majem se je v Los Angelesu zbralo okoli 60 000 ljudi, zaposlenih v industriji, in neskončna množica radovednežev, ki so letos res imeli kaj videti. Že da bi samo nasteli vse naslove, ki so se pojavili, bi lahko porabili celo revijo, zato smo si dovolili predstaviti samo tistih nekaj naslovov, ki so nam najbolj padli v zenice. Seveda bomo v prihodnjih mesecih predstavili tudi vse ostale, zato ostanite z nami.

Da bi dobili približen vtis, pred kako težko izbiro smo bili, naj omenimo, da smo videli takšne naslove, kot so denimo *Call of Duty 3*, *Alan Wake*, *WoW: The Burning Crusade*, *Splinter Cell: Double Agent*, *BioShock*, *Lord of the Rings Online*, *Prey*, *Scarface*, *Unreal Tournament 2007* in navsezadnje tudi *Desperate Housewives: The Game*.

Ja, mi že komaj čakamo na naslednje leto, vi pa lahko koščke vzdušja teh mokrih sanj vsakega ljubitelja računalniških iger vsrkate skozi naše napovedi v tej številki in prihodnjih. Naslednji mesec lahko pričakujete tudi pravo poplavo video predstavitev na našem DVD-ju. Bo kaj videti, verjemite nam na besedo.

Dark Messiah of Might & Magic

DATUM IZIDA: September
ZALOŽNIK: Ubisoft
RAZVIJALEC: Arkane Studios
NA SPLETU: www.mightandmagic.com

Svet Might&Magic ste videli že v mnogo različicah, a česa podobnega gotovo še niste doživeli. Arkane so se odločili, da vas skozi znano okolje popeljejo kar v prvi osebi. *Dark Messiah* obljublja obilico obračunavanja s hladnim orožjem – meči, bodala, loki in občasni uroki so glavne zvezde dneva. Avtorji so zapregli najbolj zmogljiv pogon naokoli (Source, kakopak) in ga dodobra izkoristili tako pri izrisovanju temačnih predorov in kleti, kot tudi za prikaz zunanjega sveta, napolnjenega z orki, goblini in podobnimi spakami. Source pomeni tudi skrajno interaktivno okolje – v svoj prid bo moč uporabiti nastavljene pasti, ki le čakajo da v primernem trenutku prerežete vrv in na sovražnika spustite nakovalo, predmete in celo orke boste s pomočjo telekineze razmetavali naokoli, z uroki boste lahko zamrznili tla, zaradi česar bodo goblini nerodno popadali po tleh in le še čakali na vaš smrtonosni udarec, ogromni kiklopi bodo lomili lesena stopnišča, pod katera se boste v grozi skušali zateči... Ko bo situacija postala dovolj grda, boste deležni adrenalinskega pospeška, ki bo vodil do posebno krvoločnih potez. Gotovo ena izmed iger z največ vzdušja na sejmu!

Battlefield 2142

DATUM IZIDA: 2007
ZALOŽNIK: Vivendi Universal
RAZVIJALEC: Massive Entertainment
NA SPLETU: www.vugames.com

Battlefield 2142 je ena izmed PC ekskluziv, ki bi jo privrženci konzol najraje videli na svojih sistemih. Gre za prvo futuristično izkušnjo v seriji, kjer led z veliko hitrostjo pod sabo požira ugoden življenjski prostor in narodi nimajo druge izbire kot da vse svoje sile usmerijo v osvajanje preostalih naseljivih področij.

Če pustimo povsem novo okolje z resnično frajerskimi prevoznimi sredstvi, prilagodljivo orožarno in nadgradljive sposobnosti lika na strani, se ne ustavljamo okoli očitnega grafičnega napredka, ki blesti ob vremenskih pojavih ter le omenimo enoigralstvo s tokrat inteligentnimi boti, se lahko posvetimo predvsem novemu dodatnemu načinu igranja, imenovanemu "Titan".

Titani so v osnovi gromozanska, a počasi lebdeča zračna plovila, ki služijo kot točka "rojevanja" novih in padlih borcev, kot skladišče vseh vozil in opreme, kot delovni prostor glavnega poveljnika in seveda za povrh kot najmočnejše orožje na zemljevidu. Trik je v tem, da ima vsak stran le po enega titana (njegovo premikanje določa igralec z največ izkušnjami – poveljnik) in tako kot se na vso moč trudi, da bi uničila nasprotnikovega, mora poskrbeti, da njihov ostane nedotaknjen. Skratka titani so kot kralji v šahu. In število "šahistov" se bo z *2142* strmo povečalo...

Najbolj pričakovane

Nekatere so bile na E3, nekatere ne. Prišle bodo vse. Kdaj? Poglejte si...

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Half-Life 2: Episode 1	junij	Valve	PCF 50	Strelska igra
Hitman: Blood Money	junij	Eidos	PCF 46	Tretjeosebna akcijska
Rise&Fall: Civilizations at War	junij	Midway	PCF 47	Realno-časovna strategija
Sensible Soccer 2006	junij	Codemasters	PCF 47	Arkadni nogomet
Paraworld	avgust	Deep Silver	PCF 47	Dinozavrska strategija
Splinter Cell: Double Agent	september	Ubisoft	PCF 48	Akcijska
GTR 2	september	10tacle Studios	PCF 50	Simulacija dirkanja
Neverwinter Nights 2	september	Atari	PCF 47	Igranje vlog
CivCity: Rome	september	2K Games	PCF 51	Graditeljska strategija
Enemy Territory: Quake Wars	september	Activision	PCF 51	Lov na Strogge
Medieval 2: Total War	november	Sega	PCF 50	Strategija
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	november	Ubisoft	PCF 51	Taktična strelska igra
Medal of Honor: Airborne	pomlad 07	Electronic Arts	PCF 50	Padalska strelska igra
Brothers In Arms: Hell's Highway	pomlad 07	Ubisoft	PCF 51	Še ena padalska strelska igra
World in Conflict	poletje 07	Vivendi	PCF 51	Strategija

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	COUNTER-STRIKE: SOURCE
2	HALF-LIFE 2
3	CALL OF DUTY 2
4	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
5	FAR CRY

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	HITMAN: BLOOD MONEY	PCF 46
2	MEDIEVAL 2: TOTAL WAR	PCF 50
3	HALF-LIFE 2: EPISODE 1	PCF 50
4	SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT	PCF 46
5	UNREAL TOURNAMENT 2007	PCF 40

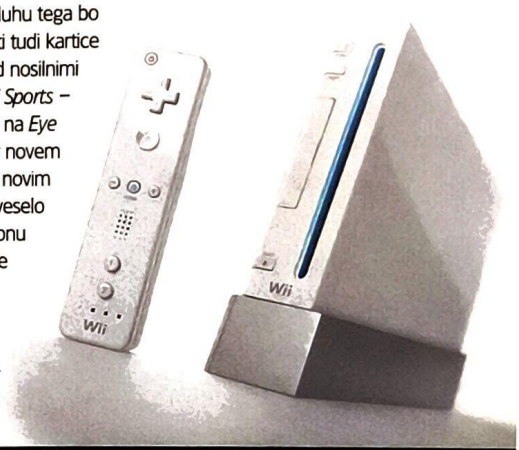
izven dežele PC-jev

Ker ne nosimo plašnic, je prav, da konzolam priznamo glavno vlogo na sejmih E3. In to še posebej velja v obdobju, ko prihajajo nove generacije. Medtem ko je Microsoft z Xbox 360 že naredil premik, sta Nintendo in Sony letos še predstavljala svoja paradna konja.

Sonyjev PlayStation 3 bi moral biti po prvotnih načrtih že na policah trgovin, a je datum splavitve za EU sedaj pomaknjen na 17. november (prva bo sicer na vrsti Japonska, 11. novembra), pri čemer bo različica z 20GB stala 499€ (okoli 120.000 SIT) s 60GB pa 599€ (okoli 145 tisočakov). Precej zasoljeno, sploh če upoštevamo, da bodo morali Američani odšteti enako število manj vrednih dolarjev. Edina večja prikazana sprememba je sicer igralni plošček. Ta je izgubil videz futurističnega bumeranga in je po novem že skoraj dolgočasno podoben staremu dobremu DualShocku. Se pa bo zato ponašal z brezžičnostjo in novo modo – senzorji gibanja. Preprosto povedano to pomeni, da boste premikanje v igrah nadzorovali tudi s samim položajem ploščka. Na primer: dvignite ga, pa bo letalo nos obrnilo navzgor, pomahajte levo desno, pa bodo začela krila ustrezno nihati. S konzolo bo povezan prek standarda Bluetooth 2.0 EDR, ki bo omogočal tudi povezovanje z ostalimi napravami, kot so slušalke, morda celo tipkovnica ali miška. S PS3 bo moč na različne načine uporabljati tudi PSP – eden izmed prikazov je bil recimo, ko je PSP v simulaciji F1 služil kot vzvratno ogledalo. Nekateri vroči naslovi napovedani za PS3: *Final Fantasy XIII, Resident Evil 5, GTA 4, Metal Gear Solid 4, Gran Turismo HD*...

Na drugi strani imamo Nintendo. Ta je v bitki treh velikih zavzel pozo nekakšne alternative "mainstreamu", ki ga diktirata Sony in Microsoft. Vrelišče drugačnih, pogosto že kar odbitih idej. In presenečenja so se začela že kar s samim imenom, konzola bo namreč nosila ime Nitendo Wii (izid je predviden v zadnjem četrtletju 2006). In izgovori se natanko tako, kot se napiše – kot izraz navdušenja. "Nimamo hladne surove tehnologije, mi imamo vroče ideje, ki spreminjajo igričarstvo," bi bil slogan, ki bi najbolje povzel celotno Nintendovo konferenco. Novi nadzorni plošček (obstajal bo tudi "klasični") pri Nintendu sploh ni podoben toliko ploščku, kot krmilniku za TV. Tudi ta se bo ponašal s senzorji gibanja, vključen bo imel mikrofon, posluževal se bo brezžične povezave, obnašal se bo lahko tudi kot naprava za izbiranje v stilu "pokaži in izberi". Konzola bo omogočala povezovanje z DS in spodbujala uporabo interneta, saj bo Nintendo poskrbel za spletno zbirko prav vseh svojih starih uspešnic, vse do časov arkadnih avtomatov. V duhu tega bo mogoče uporabljati tudi kartice iz GameCube. Med nosilnimi igrami je zbirka *Wii Sports* – nekakšen odgovor na *Eye Toy*, saj bo bistvo v novem senzorju gibanja; z novim krmilnikom boste veselo mahali, po TV zaslonu pa se bodo odbijale teniške, golf ali kakšne druge žog(ic)e. Ostali vroči naslovi: tradicionalni *Sonic*, novi *Rayman*, *The Legend of Zelda*, *Super Mario Galaxy*, vroča nova Ubisoftova strelska igra *Red Steel*...

Microsoft hoče slaviti, a bitka se v samem bistvu sploh še ni zares začela!



Crysis

DATUM IZIDA Zima
ZALOŽNIK Electronic Arts
RAZVIJALEC Crytek
NA SPLETU www.electronicarts.co.uk/games/8456

Nekateri Crysis ("duhovnega" naslednika *Far Cry*) nekoliko porogljivo označujejo za daljši tehnološki demo, ki bo Cryteku služil za pospeševanje prodaje novega pogona. Nekateri so zavistni. Zelo Epov sicer ne gre pričakovati, a razvijalci zagotavljajo, da so se okoli zgodbe tokrat bolj potrudili – leta 2019 na Zemljo trešči 2 km velik asteroid. Mesto padca zavaruje korejska vojska, a svoje izvidnike kmalu infiltrira tudi ZDA. Skupaj z grozo ugotovijo, da se v kamnu v resnici skriva vesoljska ladja, ki služi kot začetna točka za invazijo vesoljcev. Sprte človeške sile se morajo združiti, da bi skupaj ubranile naš planet.

Crysis bo postregel s štirimi okolji: rajskim tropskim rastjem kot smo ga spoznali v prvencu, zamrznjenimi planjavami (maslo vesoljcev, ki drastično spreminjajo naše podnebje), ogromno letalonosilko in s samim vesoljskim plovilom. Svet bo še bolj prilagodljiv: rastje se bo upogibalo in nihalo, če se bo v njem skrival sovražnik, z eksplozijami podrta drevesa bodo pod sabo lahko pokopala mimoidoče, igrali se boste lahko z lomljenjem ledu...

Glede na okolje boste prilagajali tudi svojo opremo – enkrat boste svoj lik skušali narediti čim hitrejši, drugič boste poskrbeli za maksimalno zaščito. Podobna fleksibilnost se je prenesla na orožja – pritrjevali boste lahko dodatne module, kot je laserski merek ali metalec granat, uporabljali boste tri različne vrste streliva, ki ga bo moč uporabiti kot sledilni čip, uspavalno sredstvo, eksplozivno telo in podobno.

Naokoli se ne boste potikali sami, saj vas bo spremljala umetno nadzorovana ekipa, katere osrednja naloga bo ustvarjanje "človeških odnosov" in večje dramatičnosti. Bo pa vedno zelo dobrodošlo kolege obdržati pri življenju, saj dve puški vesoljske stroje pokosita prej kot ena.

Med vozili se bosta tokrat znašla še helikopter in tank, poskrbljeno bo za večigralstvo, kjer se bodo udarili ljudje proti vesoljcem kot tudi Američani proti Korejcem, UI bo zmožnejša naprednejših taktik... Crysis bo nedvomno na mnogih področjih postavil nove meje za vse bodoče strelske igre!

ga oddajo (zlasti češkim) filmskih ustvarjalcem, ki potrebujejo ravno tovrstno tehnologijo. In v stilu reka, da ti vse že enkrat pride prav, studio sedaj uporabljajo tudi pri Black Element (člani IDEA), ki razvijajo *Alpha Prime*. Gre za standardno strelsko igro, namenjeno množicam gorečih ljubiteljev zvrsti, ki se bo lahko na področju animacije ponašala s tehniko naprednega zajemanja gibanja – zahvala gre ravno IDEA, ki ima v lasti tak studio. Najbolj očitni učinki so v navedenem primeru cenejši razvoj za Black Element in časovno manj potratno delo za animatorje, ki bodo za povrh lahko zagotovili še višjo kvaliteto izdelka kot sicer.

S tovrstno medsebojno pomočjo in popolno razpoložljivostjo vseh sredstev vsakega studia posebej, so vsi skupaj postali močnejši in češka industrija opazno bolj "zdrava" kot je bila pred ustanovitvijo združenja IDEA. Gre za nenavadno sproščeno ekipno harmonijo, polno vzajemne pomoči (na trenutke vse skupaj spominja že na socializem), za katero se včasih zazdi, da lahko uspeva le v tako odprtem in dobrovoljnem okolju, kot ga ima Češka. To misel smo izrazili tudi Jiriju. "Če bo IDEA uspešna, bomo koncept v prihodnosti morda razširili tudi izven naših meja," zamišljeno komentira. BIS recimo že ima avstralsko podružnico, ki dela na *Virtual Battlefield System* – skrajno realistični različici *Flashpointa*, katere licenco sta za urjenje svojih sil zakupili ameriška in avstralska vojska. "Mi smo se že prej poznali, pa je vseeno trajalo nekaj let, da smo dosegli tovrstne idilične delovne odnose."

Trenutno si skupina želi le, da bi pridobila pozornost založnikov za različne igre, ki jih izdelujejo njihovi studii in da bi se nato s skupnim nastopom pogajala za čim boljše pogoje za sodelovanje z njimi. Jiri dodaja: "Dandanes se dogaja, da se kreativnost v procesu razvijanja kar nekako izgubi. Mi imamo nekoliko drugačen pristop – najprej igre naredimo in šele nato jih poskušamo prodati, zato si moramo ustvariti močan položaj pri iskanju poslovnih partnerjev. Da bi pridobili nekaj spoštovanja založnikov, pa moramo najprej narediti nekaj, zaradi česar si ga bomo sploh zaslužili." Če tisto veliko morje sprememb resnično prihaja, so si Čehi z IDEA morda zgradili ladjo, ki jih lahko popelje še daleč in bo nedvomno koristila vsakemu članu posadke, ki bo na njej

Alpha Prime

Upor nekega izgubljenega smetarja

IDEA STUDIO Black Element
NA SPLETU www.blackelement.net

Za razliko od *Armed Assault* in *Game 2*, *Alpha Prime* ne preizkuša novih, tveganih in drznih pristopov, temveč skuša postati zlahka dostopna znanstveno-fantastična strelska igra, ki je ni sram izposoditi si nekaj najbolj uspešnih elementov iz največjih uspešnic v zvrsti v zadnjih dveh letih, zraven pa navreči še kančekk svojih prijemov. Nihče vam ne bi zameril, če bi ob pogledu na to stran pomislili, da gre za predelan grafični pogon *Doom 3*, toda v resnici je srček popolnoma lastno delo Black Element. K nekako domačemu temačnemu okolju dodajte še stilistično izpopolnjeno upočasnjeno dogajanje, podobno tistemu, ki smo ga spoznali v *F.E.A.R.*, in na fiziko vezane uganke a la *Half-Life 2* (pri čemer je obljubljena tudi podpora kartici Ageia PhysX), pa ste prišli do dokaj merodajne podobe o tem, kakšno izkušnjo želijo ustvariti avtorji z *Alpha Prime*.

Igrali bomo nekakšnega smetarja, pobiralca zavrženih, a dragocenih predmetov in surovin, ki se odloči, da bo za dobrinami pogledal tudi po nekoliko bolj pozabljenih svetovih. Pri tem seveda ni računal na kolonijo robotskih rudarjev, ki so se jim začeli koleščki dobesedno vrteti v napačno stran in so na zelo napredni in še bolj oddaljeni postojanki vzeli oblast v svoje roke. Da bi male gospodinjske aparate naučili, kdo tukaj pritiska na gumbe, se bomo lahko pozabavali z napredno opremo, s katero je tovarna prežeta, in z nekaj kratkimi stiki poskrbeli, da se bodo roboti obrnili drug proti drugemu, oziroma bomo z zblojenimi napravami reševali miselne zavozlanke v igri.

Ker so založniki tako prekleto boječi, ko se pojavi kaj izvirnega ali bolj ambicioznega, kot je na primer *Armed Assault*, res ni čudno, da se razvijalci ob razvoju novega projekta zatečejo k razvijanju naslovov, ki so nenavadno podobni preteklim največjim tržnim uspešnicam. *Alpha Prime* se v večji meri odloči za tovrstno dobro tlakovano pot, ki morda ne bo pripeljala do revolucije v zvrsti, a treba ji je priznati, da vseeno deluje kot zelo mamljiva akcijska ponudba.

Ali rudarji in smetarji res potrebujejo puške...

...ali metalce raket? Kakšno zbirališče odpadkov pravzaprav je to?!

Armed Assault

Nagrajuje veterane, pozdravlja novince

IDEA STUDIO Bohemia Interactive Studios
NA SPLETU www.bistudio.com

Armed Assault je še en korak na poti Bohemia Interactive, katere končni cilj je očitno kar najbolj podrobno simuliranje bojišča, pri čemer še vedno ostaja ravno dovolj prostora za zabavo. Neumestno bi bilo reči, da *AA* v svojem bistvu ni delno nadaljevanje *OFP*, in ker izvira iz te legendarne strelske igre, bo tudi primerno prijazen do ustvarjalne skupnosti uspešnice *OFP*.

Izmed tehnoloških novosti si gotovo prvo omembo zasluži nov pogon za izrisovanje okolice. Namesto da bi se v ozadju mučil s celotnimi otoki, se *ArmA* poslužuje bliskovitih včitavanj posameznih sekcij. To v praksi pomeni, da so igralne površine lahko velike toliko, kolikor se domačim ustvarjalcem zazdi oziroma ljubi. Novi uradni otok se recimo ponaša s 400 km² površine – to pa je precej več kot seštevek vseh štirih koščkov kopnega v *OFP*.

Naslednji element na seznamu izboljšav je povsem prenovljena fizikalna plat in z njo povezano zaznavanje trkov. Ker smo lahko za kratek čas pojočili roke na zgodnjo različico, smo prepričani, da je površno izrisovanje oziroma (ne)upoštevanje trkov iz *OFP* stvar preteklosti. Nov občutek dodelanosti gre deloma pripisati tudi radodarnosti *ArmA* z naprednimi učinki DX9. Učinki bleščanja, odbijanja svetlobe, senčenja in natančnejše teksture dodajo objektom in okolici povsem novo globino. Iz teh slik je sicer težko razbrati (različica, iz katere so vzete, ima še nekaj težav z osvetljevanjem), toda priča smo bili resnično dinamičnemu senčenju.

HDR, na novo spisana fizika in povsem prevetreno večigralstvo.

Game 2

Vojak brez imena

IDEA STUDIO Bohemia Interactive Studios
NA SPLETU www.bistudio.com

Styker. Na njegovem mestu je bil včasih M1113...

Game 2 **uporablja povsem nov pogon, ki je bil razvit v sodelovanju z ekipo zadolženo za vojaški program *VBS2*.**

Hoteli smo, da med nastopajoče like vključijo Gregorja. Ker so vsi ostali vojaki zbežali od njega, so nas prijazno zavrnili.

Če se ne bi Bohemia razšli s Codemasters (ki so obdržali pravice do intelektualne lastnine, beri naslova *OFP*), bi se tale imenovala *OFP2* – če bi nekoliko zajedljivo poenostavili, pravo nadaljevanje *Operation Flashpoint*, ne le napredna nadgradnja že obstoječega pogona, kot bi lahko označili *Armed Assault*. *Game 2* še naprej ostaja brez pravega imena, a njen ugled že raste. Tako kot *OFP*, gre pravzaprav za simulacijo vojaka in ne vojaško strelsko igro, kot je recimo *Battlefield 2*. BIS pri oblikovanju uporabljajo silno preprosto filozofijo, ki jo idealno ponazori vprašanje, kako je biti vojak. *Game 2* se poda v ekstreme, da bi podala odgovor.

Marek Španel razlaga: "Biti vojak ne pomeni zgolj uporabljati silo. Pomembni so tudi odnosi z ljudmi." *Game 2* je še vedno vojna igra, ki ji ne manjka veličastnih strelskih obračunov in mogočnih tankov, toda stvari so tokrat še nekoliko bolj globoke. Dinamično obveščanje, ki je umetni inteligenci v *OFP* dovoljevalo, da je poročala o pomembnih dogodkih brez vnaprejšnjega skriptiranja, je mutiralo v sistem, ki vam sedaj dovoljuje, da s katerimkoli računalniško vodenim likom pametno poklepetate. Ko so naši odposlanci pri Bohemia Studios doživeli prikaz kramljanja z umetno vodenim vojakom, so bili priča precej bolj naprednemu pogovornemu drevesu, kakršnih smo bili vajeni doslej. Na primer: silicijev vojak ima lahko v svojih žepih povsem naključne predmete, recimo pismo svojega dekleta. Lahko se zgodi, da vam ga bo želel pokazati in o njem spregovoriti nekaj besed. Zavrnite ga in pravkar ste tvegali, da mu znižate bojno moralo. Po drugi strani, bi se Don Juan lahko odločil, da bo pismo pokazal drugemu umetnemu vodenemu vojaku in tako bi podoben pogovor imela onadva med sabo – vse to deluje skrajno dinamično.

Toda tovrstni prilagodljivi dialogi so lahko zelo težavni, povrh vsega pa so že po naravi sestavljeni iz majhnih drobcev besedila. "Poskušamo tudi s sestavljanjem posameznih zlogov, delčkov besed, da bi videli, kaj najbolje deluje, kaj je najbolj tekoče." Marek zastoka in potoži, kako naporno je gledati morebitne založnike, ki morajo poslušati občasno še povsem prelomljene pogovore. Hitro se vrne na optimistična pota in z zanosom nadaljuje: "Še mnogo dogodkov v igri je podobno naključnih. Zgodi se vam lahko, da zajamete sovražnika, vendar se z vami ne bo želel pogovarjati, saj ste navaden vojak. Toda lahko se odločite, da ga boste gnali nazaj do baze in ga prepustili procesu zasliševanja." Na tej točki se Bart van Passan, eden izmed oblikovalcev pri BIS, ne more več zadrževati in še sam navdušeno doda par besed: "Dve uri kasneje bo morda

FANTOMSKO DO KONCA

Ghost Recon Advanced Warfighter

Najbolj intenzivna in smrtonosna urbana bojna igra vseh časov? Vojna je pekel in ta igra vas postavi na sredo njega

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Grin **Na spletu** www.ghostrecon.com

Brez pomoči, ki jo nudi vmesnik, bi bili hitro horizontalni in mrzli.

Po vsem rompompomu, ki se je odvijal okoli razlitja taktične serije *Rainbow Six* v *Lockdown* in ob vseh fanfarah, ki so trobile za *Ghost Recon Advanced Warfighter* na Xboxu 360, vam moramo odpustiti previdnost, ko gre za *GRAW* na PC-jih. Podobno previdno bi se verjetno lotili naključne ulice v Ciudad de Mexicu, ki bi jo v rokah držala horda upornikov s tono streliva, pripravljenega, da pričnе žvižgati proti vam. Takšni ulici bi se seveda približali počasi, pazljivo in s prstom na sprožilcu, pripravljeni vsak trenutek na akcijo.

No, soldatje, umirite se: na srečo *GRAW* ne potrebuje dveh v prsi in enega v čelo. Švedski razvijalci Grin so vse skupaj potegnili v zmes, ki morda ni vse, kar bi si želeli nekateri veterani *Ghost Recon*, vseeno pa na zaslone pričara občutek spopada, ki ga zlepa ne bomo pozabili.

Scena dogajanja je pravzaprav nepomembna, gre pa za glavno mesto Mehike, kjer se pričnejo dogajati nevšečnosti, ravno v času, ko je tam na obisku kdo drug kot sam Predsednik. Mala malica za ekipo hudo opremljenih specialcev prihodnosti, elite, ki poleg nožev in odpiračev za konzerve tune s sabo nosi še čelado z vrsto taktičnih prikazateljev in komunicira z Velikim bratom iz vesolja. Juhu.

SKOK V PRAZNINO

Vso to ozadje je pravzaprav le izgovor za to, da bi se lahko znašli skupaj s tremi pajdaši v osrčju asfaltne džungle v nenehnem boju za preživetje. Od trenutka, ko boste skočili iz helikopterja C-130 in videli, kako se pod vami razprostira mesto, pa do takrat, ko jo boste zadnjič popihali na Črnem jastrebu, boste mislili, da ste nekje, kamor se nobena poštena prvoosebna igra ni stopila. Sama realizacija Ciudada de Mexico mogoče ni ravno po *Google Earthu*, vseeno pa boste imeli občutek, da ta svet dejansko obstaja. Ko boste po tleh vrgli padalo in se bodo nad vami pričele zgrinjati prašne stene, se boste pričeli zavedati, da lahko bridka smrt preži na vas za vsakim vogalom. Dojemanje okolice je v igri zelo pomembno in vse tiste ozke ulice, temačni podhodi in stebrišča nadvozov niso tam zato, da bi imeli zgolj občutek, da so se razvijalci malo pa le potrudili.

GRAW je neusmiljena igra. Vsak strel ne ubije (čeprav se to večkrat zgodi), bo pa zato igralec za svojo nepremišljenost vedno kaznovan. Stopite na ulico, ne da bi prej poslali sotrpina v izvidnico (ali pa se o tem, ali je varno pozanimali sami), in kaj hitro vam bodo odpihnili betico z tamen. Vsaka naloga je tako počasno drsenje proti cilju, preverjanje vogalov ter balkonov, klečeplazenje naokoli za zaklonom in seveda postopno izločanje uporniških patrulj iz enačbe. Zagotavljamo vam, da se vam bo prav takrat, ko se boste navelicali tega in po petelinje zakorakali v kakšno ulico, zgodilo, da ga boste "fasali". Trdo. Med rebra.

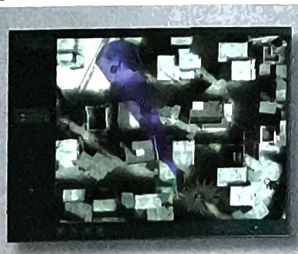
Tako se naredi uvod v pravo akcijsko igro.

Še sreča, da si boste pri načrtovanju lahko pomagali s priročnimi napravami. X-Comm vas bo neposredno povezal z vsemi vojaki v ekipi, dovolj bo le, da izberete enega. Potem lahko spremljate njegov pogled ali celo preklopite na celozaslonsko kamero v črno-beli tehniki. Uporabljali boste tudi letеče robote-kamere, ki bodo namesto vas preverili stanje v naslednjem področju, kar je mogoče zamudno, je pa pametno, saj ne boste po nepotrebnem izpostavljali glav sotrpinov, kaj šele svoje betice. A ni je uporabnejše stvari na bojišču, kot je satelitska kamera. Pravzaprav ne gre za nič novega, je pa nekaj domestljiv pripomoček. Je edini razlog, zaradi katerega boste preživeli, kadar vas bo premočen sovražnik presenetil kje na odprtem ali obkolil. Svojim vojakom lahko kar to dajete ukaze, kam naj gredo in kaj naj storijo kje naj pripravijo zasedo ali pač počakajo. Je pa res, da se je tega potrebno privaditi in da boste navadno kar kliknili na točko v okolici.

S solznimi očmi...

Tri stvari, ki *GRAW* zavirajo na poti do veličine

1 Odvratna umetna pamet sotrpinov. Mehiški uporniki vas bodo z veseljem obkolili in pričeli pritiskati na vas, a vaša ekipa je le skupek pavijanov, ki se bodo tako zavzeto trudili pokriti vaš hrbet, da se bodo stlačili v ozko ulico za vas in vas mimogrede porinili na odprto. Brihtno, fantje.



2 V kooperativnem načinu lahko določite ukaze prek satelitske kamere. Če je *Advanced Warfighter* taktična igra, zakaj potem teh taktik, ki jih poveljnik meče naokoli po zemljevidu ne morejo videti ostali solgralci? Dodajte temu še druge težave, ki se pojavijo v kooperativnem načinu (slab vmesnik, neoptimizirane misije...).

3 Neujemajoče se stopnje. Ravno, ko boste dodobra naštudirali ekipno klanje po cestah in ulicah, vas bo igra pahnila v solo misijo (te je mogoče odigrati tudi v kooperativnem načinu), na vrh nekega hriba ali v park. Čar in vrlina *GRAW* je ravno urbano okolje in zato je škoda, da avtorji niso ostali zgolj pri tem okolju.

Unikatno večigralstvo

Ker vsak od nas ljubi malo dominacije

Večigralski način Domination ni izpolnil svojih obljub in je pravzaprav le zametek nekdaj ambicioznega načrta. Obljubljena so nam bila okolja, kjer bo posamezna področja branilo veliko število igralcev in kjer bodo zajeta ozemlja dala igralcem dodatne bonuse v obliki robotiziranih prijateljev in satelitskih kamer. No, dobili smo nekako polovico tega – skupinski deathmatch, kjer je možno zavzemati področja, a le, če so ta povezana z območjem, ki ga že imamo v lasti, o priboljških pa žal ni ne duha ne sluha. Bo že moralo biti dovolj.

Pogled iz helikopterja vam po pod noge razgrnil celotno mesto.

prvoosebnega pogleda ter vojaka tja napotili ročno prek menija, ki ga vrtite s koleščkom na miški. To bo držalo za situacije, v katerih bodo na vas streljali. Kar je pravzaprav večino časa, če dobro pomislimo.

ULIČNI BOJEVNIK

To je torej svet igre *GRAW*. Predstavljajte si mesto prepolno upornikov, ki vas bodo poskušali presenetiti s strani vsakič, ko bo to mogoče. Preko terena se boste prebijali počasi in preverjali ali je pot naprej prosta. Svojim možem boste dajali ukaze, kam naj se postavijo. Vsaka ulica, vsak trg, zelo, zelo počasi. Napeto bo ves čas, kot bo tudi psihološko utrujajoče. In kadar je človek utrujen, dela napake. Nekaterih nasprotnikov niti ne boste videli, dokler ne bo že skoraj prepozno. Večkrat boste naleteli na navzkrižni ogenj ali pa vas bodo s kakšne strehe presenetili z dobro namerjeno raketo. Spet drugič boste mislili, da je že vsega konec, ko se bo pripeljal cel kamion okrepitev in zadeva bo postala prekleto vroča. Besnilo vojne, ki je v popolnem nasprotju s tistim počasnim stopicljanjem korak za korakom. Menjava tempa vas zna presenetiti, iskali boste zaklon kot nori, vaši tovariši bodo ostajali ujeti na odprtem pod ognjem ostrostrelcev, sovrag pa se bo približeval z vseh strani. Obenem bodo svinčene krogle trgale koščke okolja in svigale okoli vas v veliki želji, da bi zaradi njih vsaj oglušeli, če vas že ne morejo zadeti. V takšnih primerih boste morali hitro prevzeti vajeti v svoje roke ali pa boste ostali brez članov ekipe, kar največkrat vodi tudi v konec misije. Takšne situacije bodo delirično glasne, strašljive in manične, a to je le še ena stvar, v kateri se je *GRAW* izkazal.

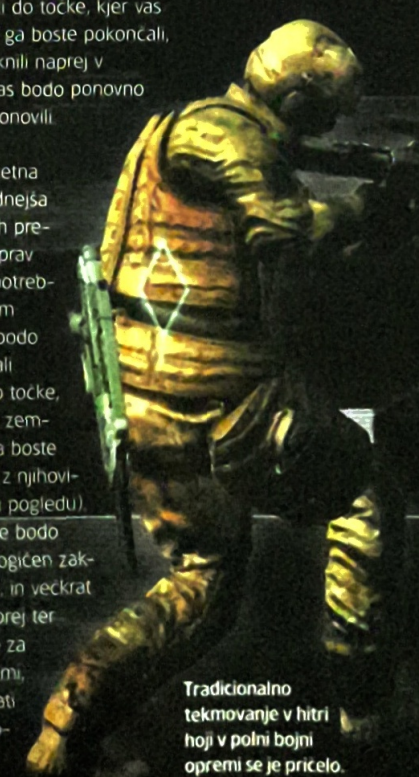
KROGLA V ČELO

Zdaj pa nazaj v realnost. *GRAW* je poln napak. Takšnih, ki sežejo globoko v temelje igre. Eno je vzdušje v igri, drugo pa je dejansko delovanje umetne pameti in sestava stopenj. Pa se lotimo najprej druge stvari, saj umetna pamet nekoliko manj usodno deluje na igro, kar vam

"Besnilo vojne, ki je v popolnem nasprotju s tistim počasnim stopicljanjem korak za korakom"

bomo razložili v kratkem. Boleče počasno napredovanje ponavadi poteka takole: z ekipo se pomaknete v naslednjo ulico, pobijete večino zlobnežev, a zgrešite enega, ki se je nekje skrival, in odromate v krtovo deželo. Točke, kjer se shranjuje položaj, znajo biti oddaljene tudi po pol ure igralnega časa in nemalokrat boste ob tem bentili kot stari planinec, ki ugotovi, da je na planinski koči na Okrešlju zmanjkalo tavžentroža. Ker hitrega snemanja položaja pač ni, vas čaka sprehod skozi vse pretekle situacije, med katerimi je zagotovo tudi kakšna takšna, ki ste jo težko rešili. Poznate vse položaje nasprotnikov na pamet? Smo si mislili, da ne. No, naposled boste le prišli do točke, kjer vas je ubil skriti upornik in ga boste pokončali, nakar se boste premaknili naprej v naslednjo ulico. Tam vas bodo ponovno ustrelili in vajo boste ponovili. Aaaargh.

Gremo naprej? Umetna pamet. Vaša najnaprednejša ekipa specialcev, kar jih premore planet, je pravzaprav ekipa idiotov, ki jih je potrebno ujčkati na slehernem koraku. Okoli vogalov bodo hodili zadenjsko in iskali najbolj nerodno pot do točke, ki ste jim jo določili na zemljevidu (kar pomeni, da boste celo večnost upravljali z njihovimi potmi v satelitskem pogledu). Ko bo postalo vroče, se bodo postavili za najbolj nelogičen zaklon, kar jih bo na voljo, in večkrat bodo vlekli nekam naprej ter vas prisilili, da jo boste za njimi podurhali tudi sami, če ne boste hoteli ostati brez njih, saj bodo skoraj gotovo padli v kakšno zasedo. To je nedopustno. Eden največjih razlogov, zakaj si *GRAW* ni prislužil 20% nižje ocene je ta, da je kampanjo mogoče odigrati tudi prek interneta s prijatelji v kooperativnem načinu. In verjemite, da ga ni butca med vašimi kolegi, ki bi ga bolj sral kot tile umetnopametni pomagači. Samo enoigralska kampanja bi bila brez tega kot *Battlefield 2* z boti. Grin nam je obljubil, da se bo z umetno pametjo še poigral in da lahko v kratkem pričakujemo popravek. Upamo, da bodo to res storili, zavedamo pa se tudi, da vsakdo ne bo pričel takoj kukati na splet za popravki, temveč se bo takoj podal v akcijo... Velja potrpeti.



Tradicionalno tekmovanje v hitri hoji v polni bojni opremi se je pričelo.

Morda vi kot vojak res niste od muh, ampak tanki so vedno dober plan B.

Slaba umetna pamet pa ni edini dokaz za to, da *GRAW* še ni bil nared za prodajne police. Obstajajo mnoge težave, ki zadevajo prikazovanje nekaterih tekstur in samih modelov, deprav je igra ena najlepših zadnje čase. Škoda, da so razvijalci igro poslali med rajo s celim splavom tegob, ko pa bi ji lahko namenili še malo več časa in dejansko ustvarili pravega prvaka. Vzdušje je zelo dobro (k temu pripomore tudi inovacija PhysX), utegne pa *GRAW* od igranja odvrniti vse tiste, ki svojemu železju preprosto ne morejo privoščiti toliko trpljenja, da bi jo na njem poskušali sploh pognati. Sistemske zahteve so pač visoke in ta diamant kljub temu, da se sveti, še vedno nima perfektnih robov. Ne kaže kupiti novega stroja le zaradi tega, da vas bodo na koncu izdali živci. PCF

Plan: 2 GHz, 1GB RAM, grafična kartica razreda X800/6800

Plan: 3,2 GHz, 2GB RAM, grafična kartica razreda X1900/7900

Večigralstvo: LAN, prek spleta 4 igralci kooperativno, 16 igralcev Domination

80% PCF pravi... "Imeniten urbani boj, ki ga nazaj drži bebava umetna inteligenca"

kot ko poskrbijo iz stanja v stanje, senčne zavese itd., ter osvetlevanju HDRR – vse to ima drastičen vpliv na podobo sveta.

Vsa ta nova funkcije "pridnči se igri v oblak" v večigralstvo je BIS omogočila preizkusiti najpriljubljenega moda skupnosti *OFP*, namreč *Conquer*. *The Island*. Do sedaj so se igre v slogu realnočasovnih strategij igralci gradijo tovarne za proizvodnjo tankov in podobno, preden se pustenejo v boj za celoten 25 km² velik otok, od udeležencev zahtevale vsaj trialni stalno nepretrgano udejstvovanje. BIS se je pomanjkljivost odločil odpraviti in v večigralstvo *ArmA* so vključili uradno različico *CTI*, ki bo obožavalcem med drugim omogočala postavitev stalnega strežnika. *CTI* – igralci se bodo bitkam, ki bodo ves čas v teku, torej prosto pridruževali oziroma jih zapuščali na katerikoli točki dogajanja.

Novo enoigralsko kampanjo bo mogoče pregrati tudi v polnem kooperativnem načinu, kar pomeni, da boste lahko novo zgodbo spoznavali skupaj s prijateljem. Zaplet sicer govori o državi, ki je razdeljena na komunistični del in zahodu naklonjeno provinco. Sobivanje teh dveh sistemov je kakopak nekaj, česar ne more prinesti niti dedek Mraz, in z ZDA povezana dežela kmalu gostuje invazijo ambicioznih rdečih. Konflikt je rojen.

Če ne morete dobiti prijatelja, ki bi vam priskočil na pomoč pri najbolj zahtevnih nalogah, boste lahko tokrat vsaj zamenjevali med posameznimi liki, in to kar sredi misije. Ko boste "obsedli" drug lik, bo za preostanek vojakov poskrbela nova osupljiva umetna inteligenca. Tako se lahko prosto odločite, da sredi napada prepustite nadzor nad junškim računalniku, sami pa se postavite v vlogo ostrostrelca, ki skrbi, da bo prej omenjeni nesrečnik imel na svoji poti čim manj neželenih presenečenj.

Avtorji se na vso moč trudijo, da vse navedene novosti ne bi uničile tako dobro sprejeto in preizkušeno osnovo *OFP*, ki so jo najbolj zagrizeni mački v svetu prvoosebnih strelskih iger popolnoma sprejeli za svojo, jo postavili na prestol in jo vneto igrajo že zadnjih pet let – namesto tega upajo, da bo *ArmA* odprla nekaj novih pristopov k igranju in tako skupnosti dala nekaj, kar bo ta z veseljem žvečila še pol desetletja.

Čeprav so novosti v precejšnji meri usmerjene k čim lažji dostopnosti za začetnike, so tvorci prvotne zgodbe o uspehu skrajno previdni, da ne bi zasenčili česa, kar dolgoletni oboževalci že tako dolgo razglašajo za svetinjo. *Armed Assault* bo vdahnil novo življenje v svet *OFP* – tako z lepim naborom novih možnosti, kot tudi množico svežih igralcev, ki jo bo nedvomno pritegnil.

Nič več sivih spranih tekstur za tla.

Pouličnі boji tokrat odigrajo večjo vlogo.

***ArmA* ima neprimerno izboljšano izrisovanje vozil.**

vaša stran poznala natančno lokacijo sovražnikove baze in to samo zato, ker ste se odločili, da boste možakarja peljali nazaj do postojanke." Nekje tukaj se je vključila tudi naša nepopravljiva nezaupljivost in morali smo komentirati, da je tovrstna naključna zgradba misij noro ambiciozna. Marek kot iz topa s široko razprtimi očmi, kot da je naravnost čakal na tovrstno pripombo, izstreli: "Da! Jasno, da je ambiciozno! Zakaj sploh delati igre, če pri tem nisi ambiciozen?"

Ena izmed osrednjih prednosti *OFP* je bilo dejstvo, da je bila skrajno prijazna do predelav, modov. Skupnost je vseh pet let kar bruhala nove in nove dodatke ter predelave in BIS priznava temu fenomenu velik pomen za uspeh *OFP*. Logično je torej, da fantje posvečajo hudičevo veliko pozornosti ravno temu, kako se bo z dodatki in ustvarjanjem lastnih misij rokovalo v *Game 2*. Za razliko od *OFP*, bo urejevalnik v Game 2 moč uporabljati v 3D pogledu, tako da bodo predelovalci svoje stvaritve lahko takoj preizkusili. Dodana je tudi nova dimenzija, ki so jo BIS poimenovali The Library (knjižnica). Vsa vsebina v *Game 2* je obravnavana kot dodatek, neodvisno od tega, ali je bila vključena že v prodajno različico ali dodana kasneje. The Library ves čas spremlja, kateri predmeti in sestavine so bile uporabljene v urejevalniku misije, pri čemer beleži naprednejše podatke, kot so hitrost uporabljenega vozila in vzdržljivost njegovega oklepa – to bi moralo precej olajšati delo uravnoteževanja posameznih stopenj.

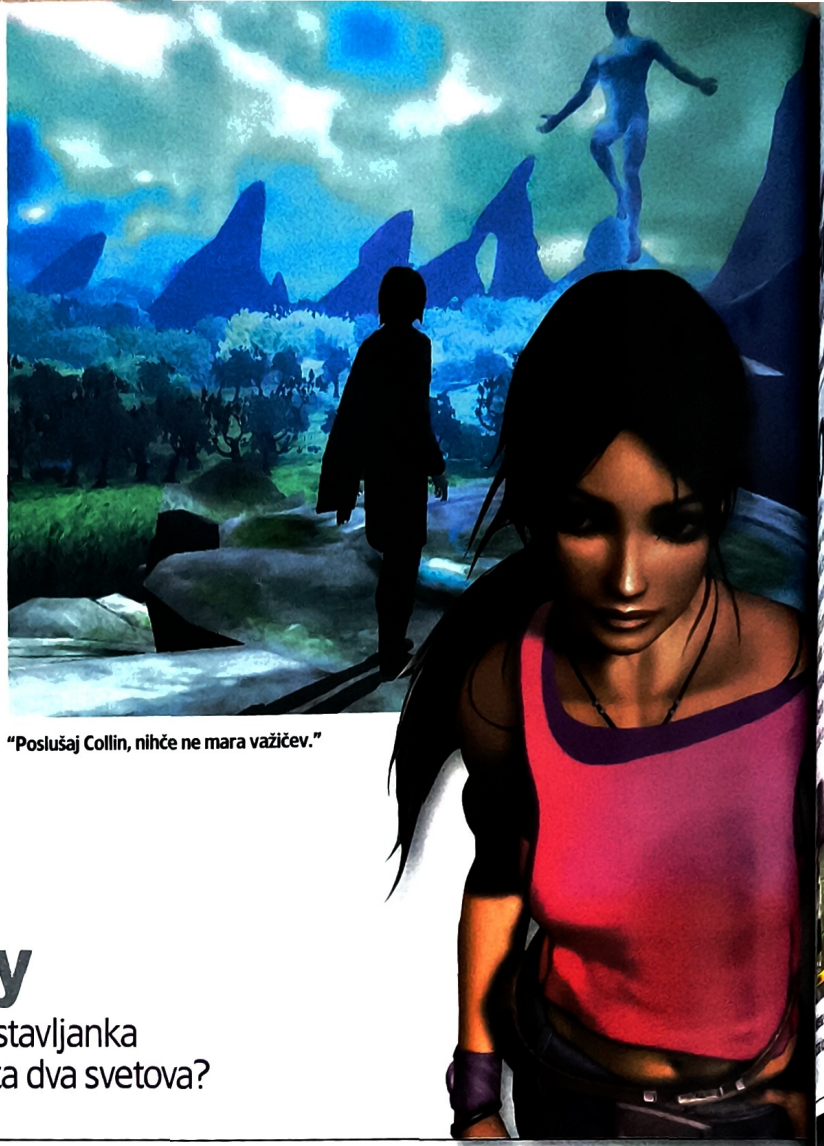
Game 2 si sicer svoj osnovni pogon deli z *Virtual Battlefield System 2* (ravno tako last BIS), nadaljevanjem bojnega vadbenega programa, ki ga pri izobraževanju uporablja ameriška vojska. Da, uporabili smo pojma ameriška vojska in izobraževanje v istem stavku. Kakorkoli že, posledica tega je neverjetna podrobnost: modeli so izpopolnjeni do te stopnje, da je motor slehernega vozila različen; ne le pri zvoku, ki ga proizvaja, temveč celo na pogled (BIS je v namen prikaza tega odprl pokrov hummerja, ob čemer smo se za kratek trenutek počutili kot pravi možje), in UI je že v tem trenutku naravnost neverjetna. Računalniško vodeni liki pri izbiranju kritja kažejo presenetljivo mero inteligence in svojo taktiko nemudoma spremenijo, če se pojavi okrepitev v obliki oklepnih vozil. *Game 2* je že ob našem obisku deloval kot ultimativna simulacija vojaškega življenja, pa ima BIS pred sabo še dve leti za nadaljnji razvoj! PCF

V *Game 2* si lahko podrobno ogledate notranjost vozil.

Vsa flora je ustvarjena z lastnim BIS-ovim odgovorom na Speedtree.

Kosmati Wonkers je v bistvu računalnik.

Ne, to (žal?) ni scena iz filma *Izganjalec hudiča*.



"Poslušaj Collin, nihče ne mara važičev."

KINEMATIČNO VANDRANJE

Dreamfall
The Longest Journey

Prostrana, dramatična in luštna. Pa je ta sestavljanka klasični primer tistega, kar se zgodi, če trčita dva svetova?

Založnik Empire **Na spletu** www.dreamfall.com

Dve stvari na tem planetu zagotovo držita: pri Funcomu so pogumni in prav radi pripovedujejo zgodbe. Kar pa sta dve izmed precej redkih udobnosti, ki si jih novodobni razvijalci lahko privoščijo. Bili so pogumni pred sedmimi leti, ko so si privoščili igro *The Longest Journey*, v katero so natlačili ure in ure dialoga, vmesnih sekvenc ter igranja, ki je temeljilo na reševanju ugank in je na trenutke zares navduševalo. Rezultat je bil seveda nesporen: igra in doživetje, ki so ga ljubile množice. Si želi kdo objem?

No, korajže očitno razvijalcem še do danes ni zmanjkalo, saj so napravili novo igro z naslovom *Dreamfall: The Longest Journey*, katere zgodba se dogaja deset let po izvirniku, in če vas skrbi, če je igra ostala zvesta svojemu naslovu, vas lahko pomirimo – je. Kar se tiče zgodbe ne boste prikrajšani za eno največjih navideznih dogodivščin.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **The Longest Journey**
Funcom
>> **Broken Sword: The Sleeping Dragon**
THQ
>> **Fahrenheit**
VU Games

Skrij se in zaškripaj

Garrettu se ni potrebno bati *Dreamfalla*

Zakaj je v igri teh nekaj elementov prikritosti, ostaja skrivnost. Prav tako nam ni jasno, zakaj morajo biti v igri, če so tako lahki? Izogibanje je tako vnaprej pretuhtano, da bi se celo s King Kongom lahko skrili v pravem trenutku, pa vas ne bi nihče videl. Če ste posebej počasne pameti, vam bodo pri tem, kdaj in kam se je vredno skriti, pomagali tudi objekti, ki ležijo naokoli in na katerih skorajda piše "SKRIJ SE TU ZADAJ!".

BI KDO PODAL POKOVKO?

Vodili boste raziskovanja mlade Zöe Castillo, *prebivalke mesta Casablanca v letu 2216. E?* Kot junakinja April Ryan iz *TLJ*, Zöe mirno vesla po mlakuži svojega življenja, dokler naenkrat ne prične prejemati skrivnostnih sporočil še bolj skrivnostne deklice. Ta jo prosi, naj reši April Ryan, s sprejetjem naloge pa si seveda prisluži padec v svet Arcadie. Kar zadeva samo pripovedovanje zgodbe, vam *Dreamfall* ne bo preveč odpuščal, če ne poznate zgodbe iz izvirnika. V nasprotnem primeru pa pričakujte, da se boste srečali z mnogimi že znanimi facami, med njimi bo seveda tudi April. In to je ena izmed velikih lepot te igre. Kot bi ponovno srečevali stare dobre prijatelje.

Na žalost pa so pri Funcomu v veliki želji, da bi vam povedali zgodbo, zanemarili dejstvo, da naj bi ustvarili tudi igro. *Dreamfall* je linearen, kot je linearen prepir z ženo, kadar ima tiste dneve v mesecu, ko preprosto ne morete imeti prav, pa četudi je iz vesolja vidno, da se moti ona. Razumete? Uganke, ki jih boste morali reševati, so prelahke, zato se ob njih pozitivnem reševanju ne boste ravno zalotili z zmagovalnim nasmeškom. Plazenje naokoli in boj sta prav smešna, kot da se tem stvarem razvijalcem ne bi ljubilo prav posebej nameniti nekaj več časa razvoju, da bi stvar imela nek rep, glavo in smisel. Ne predstavljata nobenega resnega izziva in tudi možgančkanja bo tu spet resnično malo.

A najhujši zločin, ki si ga *Dreamfall* privošči, je tisti, ki se zgodi v zadnji tretjini igre. Preprosto na neki točki pozabi, da ste vi še vedno tam, da sedite za računalnikom in se *poskušate igrati. Vaša vloga se bo kaj hitro* prelevila od igralca do zgolj opazovalca dogajanja. Beh, bah...

Torej vam česa drugega kot izjemno zgodbo pri *Dreamfallu* ni iskati. Dialogi med liki so dobri, prav tako se nadpovprečno sliši igranje tistih, ki so jim posodili glas. Veliko truda je bilo vloženega v animacijo obrazov, prav tolikšna količina pa je bila porabljena za ustvarjanje nekaterih res presunljivih okolij. No, večina njih pa je tam le za to, da jih opazujete, nikakor pa ne dotikate, saj vam ponujajo najnižjo stopnjo interaktivnosti: zzz.

Ta dihotomija dobre zgodbe, ki stoji nasproti povprečne, če ne celo slabe igralnosti, pa naredi opisovalcu zelo slabo uslugo, ko mora ob koncu opisa igri prilepiti oceno. Konec koncev je *Dreamfall* igra, ki vam prinaša nove izkušnje, ki mora v vas nekaj premakniti in vas prisiliti v razmislek. Njen glavni namen seveda ni ta, da bi vas zaposlila kot igralca, temveč kot človeško bitje. Kar ji uspe in prav gotovo si zasluži, da ji namenite vsaj toliko dragocenega časa, da jo končate. **PCF**

Min 1,6GHz, 512MB, 128MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Ne obstaja

75% **PCF pravi...** "Prosto uživajte v vožnji, ne pričakujte pa, da boste volan v rokah držali vi."

Vesoljci so izvedli invazijo na Zemljo, vendar so se znašli v prepovedanem položaju.

DIGITALNO BRCANJE

FIFA World Cup Germany 2006

Veličasten poraz v polfinalu je lahko vaš!

Založnik Electronic Arts **Razvijalec** EA Canada **Na spletu** www.easports.2006fifaworldcup.com

Očitni poskusi molzenja denarja člane ekipe *PCFormata* res žalostijo. Čeprav je *FIFA World Cup Germany 2006* v srcu odlična igra, si ne moremo kaj, da se ne bi počutili, kot da so nam pravkar brcnili žogo skozi noge. Časovni izid igre je naravnan tako, da bo založnik potegnil čim več iz prihajajočega svetovnega prvenstva, vendar nova *FIFA* poleg igranja na tem tekmovanju ne ponuja ničesar novega. Omeniti velja le še možnost igranja prek mreže in možnost Global Challange.

Nobena simulacija nogometa doslej ni mogla držati koraka s frizurami Davida Beckhama.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **FIFA 06**
Electronic Arts
>> **Sensible Soccer**
Sensible Software
>> **Championship Manager 2006**
Eidos

PIŠITE ZGODOVINO

Ta nova lastnost vas vrže v klasične tekme moderne zgodovine svetovnih prvenstev in vam zada nalogo, da pišete novo zgodovino v dresu reprezentanc, ki niso veljale za favorite. Med temi igrami boste denimo našli tekmo med Nizozemsko in Škotsko, kjer slednji v drugem polčasu tekme svetovnega prvenstva iz leta 1978 zaostajajo za tri gole, vaša naloga pa je, seveda, da može v krilih popeljete do velike zmage. Te mini igre sicer dajo celotnemu paketu neko dodatno vrednost, vendar se boste obračali k njim samo v trenutkih, ko se boste zares dolgočasili.

"Nova lastnost vas vrže v klasične tekme moderne zgodovine svetovnih prvenstev"

Predstavitev igre je tipično dodelana, moti le dejstvo, da se boste morali sprehajati po nerodnih in ne ravno lepih menijih, ki so očitno namenjeni konzolam in njihovi nižji ločljivosti. Ko boste prišli do samega svetovnega prvenstva, vam bodo razni podatki s tekem preostalih reprezentanc, ki plešejo po zaslonu v meniju, zares dali občutek, da ste sredi velikega tekmovanja. Ravno tako pravi občutek vam bo dalo igranje z reprezentancami namesto s klubi. Na splošno gre za dobro predstavitev športa, vendar pa je na PC-jih trenutno še vedno *Pro Evolution Soccer 5* tisti, katerega zadnjica počiva na prestolu simulacij nogometa. **PCF**

Min 1,5GHz, 512MB RAM, 32MB 3D kartica s podporo za DX9.0c

Opt 2GHz, 1GB RAM, 64MB 3D kartica s podporo za DX9.0c

Večigralstvo LAN, internet

79% **PCF pravi...** "Dober nogomet, vendar očitno molzenje denarja brez prave vsebine."

Prestolnica vam odpre več uničujočih orožij, s katerimi lahko pometete s sovražniki.

Vsaka rasa ima fenomenalne uničujoče moči.

VZVIŠEN POLOŽAJ

Rise Of Nations
Rise Of Legends

Z žlahtnim poreklom ima to nadaljevanje na sebi veliko breme. Bo zadovoljilo najbolj zagrizene pristaše?

Založnik Microsoft **Razvijalec** Big Huge Games **Na spletu** www.riseoflegends.com

Prejšnja uspešnica hiše Big Huge Games, *Rise Of Nations*, je bil naravnost bombastična. Bila je epska realno-časovna strategija, ki je predstavljala prave narode v spopadih v osmih zgodovinskih obdobjih na zemlji, v zraku in na morju, ter si prislužila odlične kritike. Takšen igralni gigant lahko vrže veliko senco na svojega naslednika, ki bi z lahkoto slonel že samo na slavi izvirnika, četudi bi nam ponujal bolj ali manj isto igralnost in igralne elemente.

Nasprotno pa se *Rise Of Legends* želi z neustrašnimi ambicijami postaviti na mesto, kjer je ob izidu pristal predhodnik. Igra sicer na Richterjevi lestvici po pretresljivosti ne sodi najviše, vendar ponuja odlično igralnost in skoraj nepremagljive elemente v zvrsti. *Rise Of Legends* popelje serijo celo dlje, v čisto nove vode domišljijske predelave in vam izbor 24 narodov skrči le tri rase. Te so združitev različnih kultur iz različnih predelov sveta in videti je, kakor da bi jih pobrali iz treh različnih strateških iger. Igrate lahko kot rasa "Vincis", punkovski aristokrati, ki jih vodi smisel za inovacije in jih navdihujejo Leonardove skice, ter stvaritve. Nato lahko izberete raso "Alin", civilizacijo arabskih čarovnikov, ki v svojih napadih uporabljajo raznovrstno magijo ter vojsko ognjenih duhov. Preostanejo vam še zadnji. To so tehnološko visoko razviti "Coutl", ki so videti kot Maji z vesoljsko tehnologijo energijskih ščitov in letečih krožnikov. Tile namesto bogastva zbirajo energijo, njihove junake pa navdihujejo religiozna prepričanja Srednje Amerike.

Rezultat tega skrčenja narodov na omenjene rase s svojimi ideali, je trio, ki je veliko bolj do potankosti dodelan. Vsaka od teh ras ima sedaj veliko več podrobnosti in tako imamo na voljo tudi nove taktične prijeme - to nadaljevanje bomo igrali drugače kot izvirni *Rise Of Nations* že samo zaradi nekaterih unikatnih enot, ki jih premore vsaka rasa. S tem ko rečemo "igrali", v resnici mislimo "bojevali", saj je upravljanje s sredstvi v *Rise Of Legends* postalo malo bolj okrnjeno. Upravljanja z meščani ni več in tako se sedaj stavbe samodejno postavijo. Za ustvarjanje elementov ni več potrebno ustvariti meščana, ki bi šel v gozd posekat drevo. Seveda je to super novica za mentalno nemišičaste, ki jih je prej preveč jezilo, da so morali neumne delavce v *Rise Of Nations* tudi zaščititi, je pa to zelo slaba novica za vse pacifiste, ki so se z veseljem bolj poglabljali v izgradnjo stavb ter zbiranje raznih surovin.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Rise Of Nations**
Microsoft
>> **Age Of Empires III**
Microsoft
>> **Perimeter**
Codemasters

Ti si moj junak
Vojaki, ki ponovno oživijo

Kadar navadne enote enostavno ne bodo dovolj, je čas za enega od vaših junakov; enote, ki imajo edinstvene lastnosti za vsako raso in lahko preobrnejo izid bitke. Tukaj imamo nanizane bojevnike rase Alin, ki lahko nadgradijo svoje sposobnosti – vključno z možnostjo priklica demonov – in se postopoma spreminjajo v vedno bolj zastrašujoče bojne zverine.

RAZMIŠLJATE POZITIVNO?

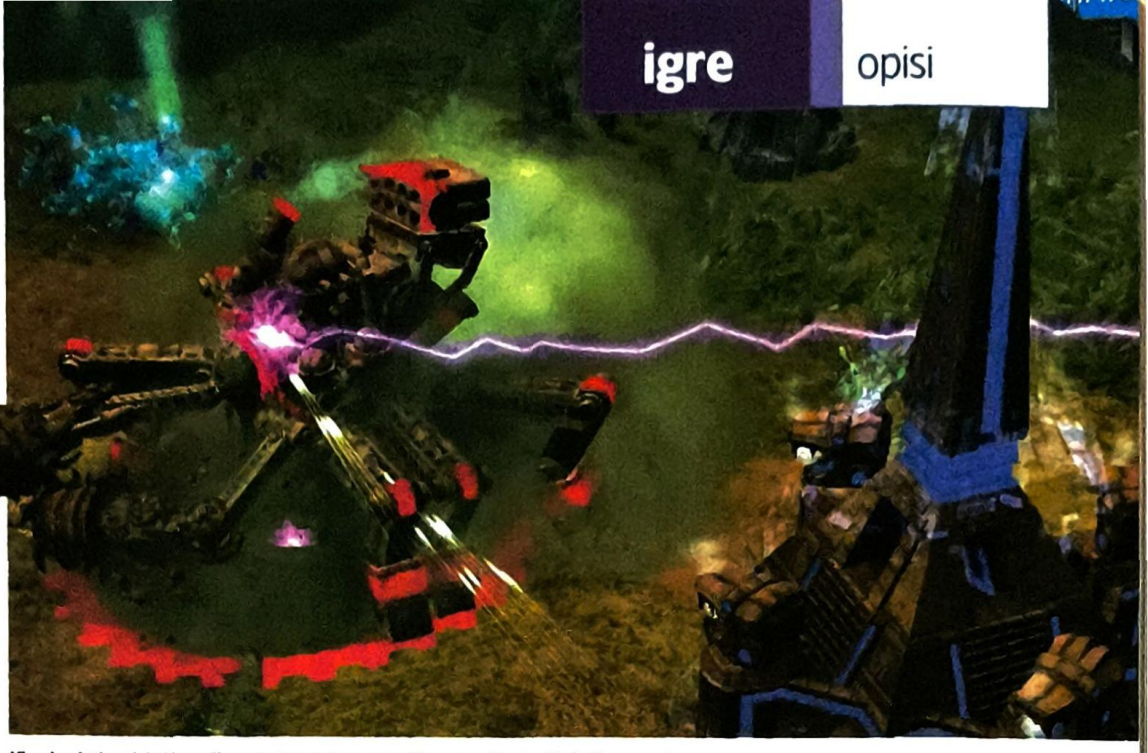
V tem nadaljevanju, so se ustvarjalci bolj osredotočili na samo soočenje v bitkah in na intenzivno vojaški pristop k igranju. Resnično si morate utirati pot skozi prepreke, da zavzemate in ustvarjate nova mesta, kjer je dodajane novih predelov (za povečanje vojaške moči, bogastva/energije in možnosti raziskovanja novih tehnologij) v večini primerov cenejše....

To ne pomeni vedno, da se je potrebno bojevati, saj je mogoče nove postojanke pridobiti tudi skozi trgovanje. Denar, pa ima veliko vlogo pri sami igri in to boste z veseljem slišali. Neizogibno se boste znašli sredi velikih, epskih bitk, ki bodo vaša sredstva drastično izčrpala. Na srečo je tudi tukaj več kot eden način, kako se dokopati do novih sredstev in premagati sovražnika.

Največji taktični as v rokavu pa so junaki in kombinacija le-teh v boju z vašimi super enotami, kakršna je na primer zemljo tresoči "Vinci King Leviathan", ki lahko prevaža nekatere inovativne enote, kot je denimo naša najljubša - ekipa kamikaz s strelivom. S tem lahko naredite velik preobrat tudi v najhujših bojih. Tudi ko se osredotočite na te posebne enote, se lahko zanesete na preostale, saj se bodo te zaradi izjemno dobre umetne inteligence same izvrstno znašle v boju.

Pozor: armada prihodnosti. Opažamo, da še vedno uporabljajo slone.

Timomij: dobrina, ki omogoča delovanje vaših vojnih strojev.



King Leviathan izbriše večino stavb in tako povzroči noro uničenje. Ne šalite se z njim.

VSAKA SEKUNDA ŠTEJE

Kot celota je *RON:ROL* celo bolj natančna kot urar pri svojem delu in je polna sočnih presenečenj. Dinamika igre nam lahko odlično prikaže tako obračunavanje z nadležnimi jezdeci rase Alin kakor tudi bolj obsežno vzpostavljanje trgovske mreže in pridobivanje ubijalskih enot "Juggernaut". Združite to s številnimi bonusi in dodatnimi možnostmi in dobili boste zelo polno bojno izkušnjo.

Vse to skupaj pride zelo dobro do izraza v igrah z več igralci ali pri hitrih bojih, kjer lahko na zemljevidih z različnimi pogoji preizkusimo nove taktike, poniževamo nasprotnike in pridobimo razne dobrote, kot so posebne sposobnosti, moči. Dosezite taktično premoč tako, da si prisvojite različne nevtralne zgradbe na zemljevidu in tako recimo dobite na voljo možnost trenutnega premirja, kar je kot idealno za onesposabljanje napadalnih sovražnikov in, še bolje, vaše enote lahko prosto vkorakajo v srce sovražnikovega ozemlja, ter se pripravijo na napad.

Edina majhna stvar, ki v *RON:ROL* ni v ravnovesju, je ta, da čeprav so si vse tri skupine enakovredne v bojevanju, pa se vendarle zdi rasa "Coutl" v splošnem malce premalo razvita. Mogoče se nam to zdi zaradi dejstva, ker jim njihova visoko tehnološka zmogljivost omogoča manj raziskovanja za hitrejši razvoj, vendar pa so definitivno v ozadju, ko gre za pridobivanje novih posebnih enot. Še ena preživela napakica v tej drugače do potankosti obdelani igri je ta, da v njej ne čutimo pravega obsega naše moči in tako niti ne dobimo občutka, da z našimi potezami pišemo zgodovino, kot v konkurenčnih igrah, katerih boj se dogaja potezno, denimo v odlični *Civilization 4* ali celo izvirni *Rise of Nations*.

Pravijo, da je bila za nekatere igralce stopnja kompleksnosti in obsežnosti *RON* enostavno prevelika, ter jih je tako zasula z vsemi svojimi lastnostmi.

Tako je sedaj *RON:ROL* postala zelo neposredna in izzivalna ter tako tudi zelo, zelo zabavna. Bobnenje oddaljenih bojev ustvarja simfonijo v ušesih igralcev, zemljevidi v načinu za več igralcev, ki omogočajo uporabo posebnih nadgrajenih enot ter stavb, pa vas bodo spravili v takšno poželenje, da vam bo odpuščeno, če boste vse ostalo preskočili in se odločili za boj na njih v hitrem načinu, samo da bi prišli do njihovih dobrot. In to definitivno ni zgolj ena izmed mini-iger oziroma dodatkov. *Rise of Nations: Rise of Legends*, se ponaša z večnostjo predhodnika, kjer gre zahvala urejevalniku scenarijev, nešteto možnostim v načinu večigralstva, ki jih je več kot je dolga karavana rase Vinci, ter trojici kampanj v načinu enega igralca, ki nas potegnejo v 20 ur igranja. Grafika je preprosto čudovita in že samo zaradi nje lahko pozabimo na kakšne moteče malenkosti. Včasih bi lahko samo sedeli in strmeli v stavbe in enote v akciji, saj se te zdijo resnične in lebdeča mesta Alinov so kakor iz slikovitih pravljic *1001 noči*.

Torej, medtem ko ne moremo hvaliti novih ambicij igre, ki jo čisto razumno zasenči njen predhodnik in je res, da smo večino vsebine že videli v *RON*, pa lahko z vsem spoštovanjem poveličujemo njene ustvarjalce, Big Huge Games, kajti že spet so ustvarili strategijo v kateri vsaka sekunda in taktična odločitev vpliva na izid. **PCF**

Čim večja so orožja, tem bolje

Kako izbrisati vaše sovražnike z uporabo Doomcannona rase Vinci

1 Zgradite raziskovalni laboratorij, ter ga nadgradite v observatorij, ki vam omogoča pogled daleč na sovražni teren, brez žrtvovanja dragocenih enot. Vorjunite za možno tarčo.

2 Kliknite na Doomcannon, izberite tarčo, ter kliknite sprožilec. Brez skrbi, imeli boste dovolj časa da se naslonite nazaj in spremljate izstrel vašega topa.

3 Kliknite na vašo tarčo na pomanjšani karti, ter spremljajte uničenje, ter veliki pok, ki bo skoraj zatresel vaš zasion z mizo vred.

Min 1,4GHz, 256MB, 64MB 3D kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo 1-8 igralcev prek interneta

90% **PCF pravi...** "Intenzivna strategija, v kateri lahko podoživite uspeh njenega predhodnika."

Ko tank enostavno ni dovolj, usmerite svoje ostro oko v nebo in uporabite mitraljez.

Zasede predstavljajo prave izzive.

V hitrem umiku s porušenih ulic, se vaša ekipa ustavi pri porušenemu samostanu.

PLASTIČNE PUŠKE

Full Spectrum Warrior
Ten Hammers

Povratek THQ-jeve vizije ameriške vojske ne prinaša pravih novosti

Založnik THQ **Razvijalec** Pandemic **Na spletu** www.fullspectrumwarrior.com

Obstaja meja med nujnimi okraski in slabim okusom, *Ten Hammers* pa se nevarno sprehaja okoli nje. S kombinacijo pristnih ameriških kmečkih fantov in vriskajočih Britancev se znova podamo na misijo v osje gnezdo, sredi izmišljenega mesta, nekje tam doli, kjer so kamele edino prevozno sredstvo – v Zekistan.

Originalni *FSW* je mladino naučil vse o sodobnih vojaških operacijah v mestnem okolišu: z besedami vojaka, bojevanju na ulici. *Ten Hammers* vsekakor nadaljuje trend poveljevanja vašim enotam skozi številne misije okoli porušenih stavb in v nevarnih mestnih okoliših.

Ena od slabih lastnosti prvenca je bila prevlada. Ubogi Zekistanci nikoli niso imeli kančka možnosti za prevlado nad do zob oboroženimi Jenkiji. Ti so že prej imeli na voljo sodobna orožja, s katerimi se bojujejo pravi vojaki. Skoraj vedno so bili v večini in čeprav v dveh ekipah, so se bojevali proti skritemu odporu enega ali dveh mož z ubogimi AK-ji, ki niso bili do kolen oborožitvi dobrih fantov.

V večini primerov je situacija še vedno enaka, ampak zna se zgoditi, da vam bo v določenih situacijah tekel znoj po čelu, kajti možje v haljah bodo meni nič, tebi nič na pomoč poklicali okrepitve, oziroma nove "Mujije", kakor sami sebe imenujejo. Na njihovo žalost se bo to zgodilo le takrat, ko boste imeli možnost poveljevati dvema novima mehaniziranima enotama, ki sta sedaj na voljo v *Ten Hammers*. Sedeč v svojem tanku lahko sedaj prebijate barikade po mili volji. Dejstvo, ki izpostavlja dvoje: slabe strani v taktiki "Mujov" in napake pri oblikovanju igre. Premoč je tako žal še vedno tu...

UKAZ JE UKAZ

Medtem ko je bil prvenec kar izviren v svoji zvrsti in je ponujal nekaj v smeri strateških odločitev v realnem času, zaradi česar so bili vaši ukazi bolj osebni in neposredni, je *Ten Hammers* ta sistem samo kopiral in gre po stari poti. Seveda so v igri tudi nekateri novi elementi igranja, na primer upravljanje z vozili in ukazovanje ekipi, kadar greste v stavbo, ki jo je potrebno pregledati. Ta del je zelo podoben seriji *SWAT*. Izboljšan je nadzor nad posameznimi vojaki in slednji imajo zdaj več možnosti. Eden je denimo lahko ostrostrelec, spet drugi je specializiran za granate in tako naprej. Verjetno boste tudi velikokrat katerega poslali na streho, od koder bo kril ekipo. Vsi ti dejavniki pa ne vplivajo prav veliko na hitrost igranja. Ta še vedno ostaja počasnejše, bolj taktične vrste. Enak je ostal tudi sistem kooperativnega igranja, ki omogoča vam in prijatelju odigrati skoraj vse misije kampanje.

Največji problem *Ten Hammers* je ta, da preprosto ni neke svobode gibanja. Igra je še vedno obsedena z vojaško pravilnostjo, natančnostjo in izbira prave taktike je vaša edina možnost, ki vas bo popeljala do zmage. Hmmm, torej. Želeli bi si igro, v kateri bi lahko po svoje obračunali s kupom Mujijev, ter izbrali pot, ki je nam po volji, ne pa da se moramo vedno držati vnaprej določenih poti. Na žalost je večina cest blokiranih s sežganimi avtomobili in tako nam ne preostane le, da se odločimo za eno ali mogoče dve poti, ki sta še na razpolago za razrešitev nalog v misiji.

V splošnem se je v *Ten Hammers* dokaj malo spremenilo. Resda je igra na pogled veliko lepša, a če ste videli eno bombardirano stavbo, potem ste videli vse. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Full Spectrum Warrior**
THQ
>> **Brothers in Arms**
Ubisoft
>> **Commandos 3: Destination Berlin**
Eidos

Polkovnik Cockney

Vojak Van Dyke se javlja na dolžnost

Iz zanesljivih virov strokovnjaka za orožje, Gregorja "Ramba 5" Firaza, smo izvedeli, da niti uniforme niti Heckler in Koch niso standardna oprema britanskih vojakov. Enako bi lahko rekli tudi za zoprne naglase, ki naj bi predstavljali angleško in irsko govorico. Poznavalci so ogorčeni.

Min 1,5GHz, 512MB RAM, DX9 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, DX9 3D kartica
Večigralstvo LAN/Internet

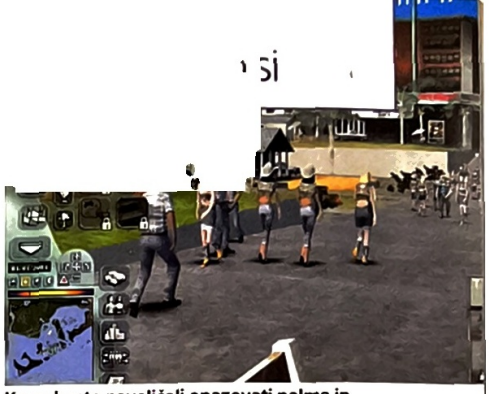
70% **PCF pravi...** "Bolj podobno dodatku kot nadaljevanju, vendar ni iste stopnje izziva."

V GETU

City Life

Meščansko življenje v treh dimenzijah

Založnik Monte Cristo **Razvijalec** Deep Silver **Na spletu** www.citylife-game.com



Ko se boste naveličali opazovati palme in tlakovce, bi si lahko ogledali še kakšno predstavo, kajne?

Snobizem, želja po moči in pohlep. To so temeljni stebri te igre. Izbirate lahko med estetsko izdelanimi tereni vseh vrst, na katerih bo stalo vaše občudovanja vredno mesto. Opazovanje sončnega vzhoda na plaži pred mestno hišo, je (ne ravno) enostavno rečeno osupljivo. Elektrarne na premog puhajo dimne oblake v nebo in onesnažujejo ozon, ampak, hej, to je računalniška revija in ne občinska pisarna, kjer bi vas za postavitev teh dimnikov sežgali na grmadi.

Kot pripravljeno za žure - plesišče na vrhu nebotičnika. A obstaja sploh še kaj boljšega?

OGLEJTE SI ŠE...

>> **The Sims 2**
EA
>> **Tycoon City: New York**
Atari
>> **Sid Meier's Civilization IV**
Firaxis

NAPREDOVANJE

City Life poskuša spremeniti standarden vzorec igranja tovrstnih iger s posebnim sistemom razredov. Na začetku gradite tovarne čevljev in bolj osnovne, industrijske stvari, okoli katerih bodo nezadovoljno postopali reveži in delavci. Čez čas boste prešli na boljše stavbe in odkritja. Izboljšali boste sloves svojega mesta, nadgradili stavbe in tovarne in v mesto boste pričeli privabljati čisto nov sloj prebivalstva, snobe. Mesto bo zaživelo v čisto drugačni luči. Kaj hitro boste podrli štacuno na vogalu, ki je leta oskrbovala uboge delavce iz tovarn s piščanci in kruhom, ter tam postavili mogočen nebotičnik. Vendar tega ne boste obžalovali niti za sekundo.

"Deluje, kot da bi ga ustvaril nekdo z Wall Streeta"

Kljub premajhnemu številu možnih nadgradenj in dejstvu, da vas igra sili v nesramnosti do svojim meščanov, če želite uspeti, pa smo uživali v *City Life*. Kot da bi imeli program za ustvarjanje mesta, ki ga je ustvaril nekdo z Wall Streeta, ter prilagodil svojemu načinu življenja. Pohlep je dober, vendar ta sam ni dovolj za dosego cilja. **PCF**

Min 1,5GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2,5GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

70% **PCF pravi...** "Dobro izdelana simulacija v splošnem, vendar ji manjka inovativnosti in edinstvenosti."

Velike kompleksne stopnje kot je ta, so posebnost igre *Rogue Trooper*.

Nikoli se s hrbtom ne obrnite stran od vojaka Nort Republice. Razen, če želite, da ON ustreli VAS.

Samostoječi prenosni mitraljezi so zabavni, še bolj zabavni pa so tisti, ki klepetajo.

PERIPETIJE Z DNK

Rogue Trooper

Barabe so tam zunaj. In potrebno jim je dati lekcijo...

Založnik Eidos **Razvijalec** Rebellion **Na spletu** www.roguetrooper.com

Besedna zveza "jaz sem red in zakon!" bi morala iz vas, kot pripadnika človeške in pokončne rase, iztisniti sleherni iztrebek, v nasprotnem primeru pač niste nikoli bili ljubitelj stripa *Judge Dredd* (verjamemo tudi, da vam je v našem podalpskem prostoru to tudi bilo težko, saj *Sodnika* ni bilo mogoče povsod dobiti), še manj pa istoimenske polomije, v kateri je leta 1995 "briljiral" Sylvester Stallone in si nič kolikokrat med izgovorjavo lastnega imena izpahnil čeljust. Hvala vsem višjim instancam, da je film povzročil vsaj nekaj: ostale projekte, ki bi bili kot on obsojeni na propad, je umaknil iz produkcije... eee, v bistvu je streznil ustvarjalce takšnih projektov. Tako jo je kaj kmalu za tem z velikih platen popihal *2000AD* in ostal obsojen na črnilo in papir, nikoli večji od ubogega formata A4. Še dobro, saj ni obetal nič posebej kvalitetnega.

Igra *Rogue Trooper* vas bo pahnila v vlogo genetsko pridelanega pankrta, kateremu preživetje za vsako ceno v krutem svetu prihodnosti nikakor ne more biti tuje. In ko se boste z ladjo spustili na smrdljive zastrupljene planjave Nove Zemlje in bo nebo žarelo zaradi zehajoče packe – črne luknje, ki patruljira nad nebesi prostranega tujega teritorija – vas bo sam Pekel zasul z vseh strani. Vojaki Nort Republice bodo poskakovali iz lukenj v zemlji le zato, da bi jih kaj kmalu zatem prerešetali svinčeni izstrelki vašega orožja. Ja, prav tako čudno se vse skupaj sliši, kot bi neka daljna futuristična vojna dejansko utegnila biti.

GENSKI GENIJI

No, pravzaprav stvari postanejo zanimive šele po uvodu. Ko se vojak stegne, se njegov genski zapis shrani na poseben čip, tega pa lahko spravite v nahrbtnik. Nameščen v vaše orožje vam bo pomagal pri merjenju, drug pa bo med tem upravljal z vašim inventarjem. Enega si lahko prilepite celo na čelado, kjer bo bliskal naokoli in se mu bo na splošno zdelo fino žideti zgoraj. Verno, da gre za precej unikaten koncept igranja, ki ga je prekleto težko razložiti, ne da bi se pri tem zapletli v njegovo genesko zasnovo. Na kratko: ti fantje bodo živeli še po smrti, če bo njihov genski zapis na varnem.

Po drugi strani pa se kmalu pojavijo težave – način potuhnjenega plazenja naokoli je popolnoma neimpresiven, vse skupaj rešuje odprt boj, ki je dejansko zabaven. Sovraga lahko zamotite z dobro plasiranim hologramom, nato pa vam bo hrbet krila samodejna "mašinka". Seveda vam je dovoljeno tudi kar preprosto prikričati v največjo gnečo in zgolj s taktiko "pobij vse, kar leze in gre" prepričati nasprotnike, da vse skupaj proti vam, takšnim kot ste, nima prav velikega smisla.

Žal pa se *Rogue Trooper* zadavi z željo po tem, da bi portretiral svoje okolje do zadnje podrobnosti, namesto da bi se raje ukvarjal z nenavadno mehaniko igranja. Interakcija z okoljem je okorna in na nekaterih mestih igra trpi zaradi linearne zasnove. Še vedno pa vam lahko zdaj na tem mestu naštejemo veliko iger, ki jim tako po pridihu unikatnosti kot dobri akciji ne uspe povohati niti škornjev *Rogue Trooperja*. **PCF**

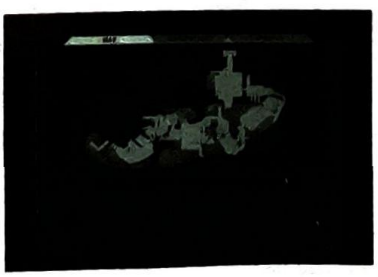
OGLEJTE SI ŠE...

>> **Freedom Fighters**
EA
>> **Republic Commando**
LucasArts
>> **Second Sight**
Codemasters

"Rogue Trooper se zadavi z željo, da bi portretiral okolje do zadnje podrobnosti"

Fleksibilni prijatelji

S klonom nikoli nisi sam



Po nekaj urah bivanja v potnih škornjih *Rogue Trooperja* boste prenašali naokoli celo armado nemrtvih pomagačev, ki vas bombardirajo z zabavnim čebljanjem, nasveti in diagnostiko. Z inventarjem dodatkov in nadgradenj pa upravljajte kar prek Digipada (vanj je vgrajen zemljevid ter manufakturna in nadgrajevalna postaja).

Min	1,6GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt	2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo	LAN/internet

79% **PCF pravi...** "Ne bo spremenil igričarske scene, je pa nedvomno dovolj zabaven."

Igralec mora hoditi po prstih, dokler ni povsem blizu sovražnika, da bi lahko naredil, no, karkoli.

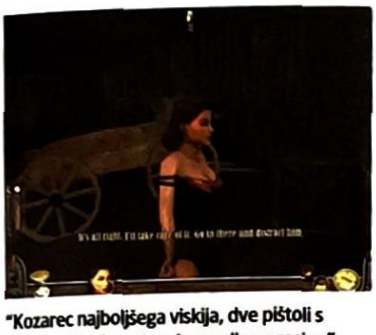
KOMANDOSI V SOMBRERU

Desperados 2
Cooper's Revenge

Kapsule s plinom? Ne rabimo smrdljivih kapsul s plinom!

Založnik Atari **Na spletu** www.desperados2.com

Ker smo se na mlada leta na bližnjem travniku veliko igrali kavbojce in Indijance s palicami v rokah, smo se resnično veselili tega naslova. Je že res, da so vsi liki v igri boleče stereotipni in vrtijo pištole z dometom zgolj kakih deset metrov, a to ni potolklo naših velikih upov, da bo zadeva na koncu igralna.



"Kozarec najboljšega viskija, dve pištoli s konkretnim dometom in zgodbo, prosim."

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Commandos 2: Men Of Courage**
Eidos Interactive
>> **Outlaws**
Lucasarts
>> **Wanted Dead or Alive**
Fusion Software

QUE?

Desperados 2 pa žal razočara na prevelikem številu področij. Že samo njegov poskus kombiniranja kavbojske tematike z akcijsko realno-časovno strategijo tipa *Commandos* se sliši kot nekaj, kar bi v svojem kotlu lahko zakuhala le zlobna brkata čarovnica z bradavico na nosu. Ta dva elementa pač ne gresta skupaj, kar bo še posebej očitno v vseh nalogah, ki zahtevajo iznajdljivost.

"Ljubitelji akcijskih taktičnih iger se bodo taskoj počutili dovolj domače"

Ljubitelji vesternov bodo potrdili, da Johnu Waynu ni bilo treba stati povsem zraven nasprotnika, da ga je zadel s pištolo, in da kapsule s plinom niso nikoli bile pomemben del arzenala neobritih možakarjev s klobuki. Kapsule bi veliko bolj sodile v roke vohuna v 2. svetovni vojni, ne pa za pas pijanega, enookega krotilca domačega goveda z divjega Zahoda. Zares zoprna reč je, da sama igra globoko v svoji osnovi sploh ni tako slaba. Ljubitelji akcijskih taktičnih iger se bodo počutili dovolj domače s standardnim naborom sposobnosti likov, misije pa vključujejo dobro zmes učenja na lastnih napakah in tehtanja naslednjega koraka. Težava igre je, da ne ponuja ničesar novega, malo je elementov, ki jih ne bi neka druga igra izvedla še bolje. Škoda, res smo upali, da bo *Desperados 2* zgrabil bika za roge. **PCF**

Min 1,2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

61 % **PCF pravi...** "Zmedena izvedba, ki večkrat nima nobenega smisla. Ljubitelji vesternov bodo razočarani."

bitdefender
secure your every bit

itDefender 9 Internet Security vašo družino brani pred vsemi evarnostmi interneta in nudi ključno zaščito pred virusi, ohunskimi programi, nezaželjeno e-pošto, poizkusi kraje vaših sebnih podatkov, hekerji, vdori v sistem in kočljivimi spletnimi sebinami.

ečinformacij na: www.bitdefender.com

neprebojne protivirusne rešitve v slovenščini

PARAMETICA
Parametica d.o.o.
Dunajska 106, 1000 Ljubljana
Tel: (01) 5633766
E-pošta: info@parametica.si
www.parametica.si

HiVE

AV comparatives ADVANCED

Zmagovalec – najboljša igra RPG na E3

Game Critics Award, GameSpot, IGN, GameSpy, Xbox Evolved, Console Gold, Daily Game, Games Domain

"En sam pogled na Oblivion bo popolnoma sesul vaše predstave o tem, kaj bi naj bilo mogoče v računalniških igrah."
– GameInformer

"Največji naslov za Xbox360 in igra, ki jo najbolj nestrpno pričakujem."
– GamePro Magazine

"Oblivion je v tem trenutku najlepša igra, kar sem jih kdaj videl."
– Xbox.com

"Če bi grafiko označili kot 'fantastično', bi igri naredili velikansko krivico."
– Xbox.com

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

Igranje vlog nove generacije

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB
Visit www.esrb.org for updated rating information.

PC SOFTWARE

XBOX 360™

BETHESDA GAME STUDIOS

Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company

2K GAMES

The Elder Scrolls® IV: Oblivion™ © 2005 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Oblivion character and place names, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and their related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. 2K Games and the 2K Games logo are registered trademarks or trademarks of Take-Two Interactive Software Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from owner. All Rights Reserved.

Lahko si lastite več avtomobilov hkrati, vendar so razredi likov zasnovani tako, da jih lahko uporabljate le nekaj.

Njegov domet res ni ne vem kaj, vseeno pa nam je metalec plamenov ljub.

UMAZANE DIRKE

Auto Assault

Glavni car je avto in vaši nasprotniki so navadna povožena golazen

Založnik NCSoft **Razvijalec** Net Devil **Na spletu** eu.autoassault.com

No, zdaj pa imamo nekaj resnično težavnega – igro, ki je tako sakramensko shizofrena, da bi za popolnoma pravičen opis potrebovali težkokategorno dvojico doktorja Jekylla in gospoda Hyda. Če ga zgolj povzamemo na hitro: gre za akcijsko zadevo zvrsti MMO, ki se odvija na štirikolesnikih in seveda ni *Warcraft* na kolesih, temveč nekaj, kar izstopa na popolnoma svojstven način. A ko ji zmanjka sape... do tega bomo še prišli, potrpite malo.

Najbolj ubijalska značilnost igre je ta, da se boste v njej navozili kot še nikoli. Z avtomobilom boste poskakovali od vseh izboklin in vdolbin postapokaliptičnih scen, preskakovali prepade in poskušali prelisičiti srečo na skokih, sovragovo pehoto pa boste pri tem spreminjali v kaluže rdečih krvnič. Da bi zanje sploh izstrelili kak naboj? Bog ne daj. Bitke so prepolne adrenalinske akcije, spopadi krvavi, in medtem ko *Warcraft* prijetno kramlja z vilinko Gwendoline nekje sredi Darnassusa, je *Auto Assault* kajpada zaposlen z nalaganjem novega metalca plamenov in s pobiranjem dodatnih točk izkušenj za posebej učinkovite serije pobojev. Zgradbe bodo eksplodirale in zmešnjava se bo le s težavo polegla. Prijetno.

A stvari bodo šle narobe, ko si bo igra hotela nadeti plašč velikih iger MMO, ta pa ji seveda ne more biti prav. Ne glede nato, s *katerega konca se želi stlačiti noter. Pretirano* "šponanje" z raketami po vsem, kar leze in gre, se kaj kmalu sprevrže v osemdeset stopenj dolgo torturo ponavljanja. Anarhično zabavo grobo prekine popolnoma brezsmiselna omejitev vrst likov in najbolj nemogoče brezzvezen bizantinski sistem ustvarjanja, kateremu ne more pomagati niti priročnik niti sam čarodej Copperfield. Obstaja cel nabor stvari, s katerimi se lahko igračkate in jih pritiskate ali vrtite sem ter tja, to pa žal ne sede precej dobro z namestitvijo prekleto težkega mitraljeza ob bok avtomobila in *prašenjem riti nasprotnikov*. Žal. Združevanje z drugimi osebki je pravzaprav nemogoče, saj se boste zaustavili nekje za horizontom, preden vam bo uspelo zakričati: "Pozdravljen!" Prav tako je nemogoče dojemati vso tisto zmešnjavo posebnih učinkov eksplozij, ko se enkrat bitka primerno spodobnih dimenzij prične. Ni čudno, da ga je Mad Max naokoli raje "pohal" sam.

"Ni čudno, da ga je Mad Max naokoli raje 'pohal' sam"

Po drugi strani pa *AA* precej dobro vpelje v akcijo nekaj elementov igranja vlog. V boju se tako na primer pretvarja, potrebujete reflekse za peklensko učinkovitost, v resnici pa so vaše z bojem povezane ocene tiste, ki odločajo o vašem uspehu. Kar je precej bedno-bedno v bojih eden na enega, v praksi pa kaj veliko tega ne boste okusili pred res epskimi bitkami. In najpomembneje: *AA* vas bo vseskozi držal v akciji, *saj v igri ni kazenskega sistema* in še v domačo bazo lahko zajočete po pomoč in prenos do nje, kadarkoli si pač izmislite. Večina akcije se odvija v okolju PvE (proti nasprotnikom, ki niso iz *mesa in krvi*), *a ne skrbite preveč*, saj boste imeli dovolj priložnosti, da se spopadete tudi z drugimi igralci. Pozabite na nezemljane in mutante, ki so raztreseni naokoli po puščobi.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **City of Villains**
NC Soft
>> **Jumpgate**
Net Devil
>> **Car Wars**
Steve Jackson Games

ZGREŠENI MAD MAX

Auto Assault zna biti kul. Je pa zanj žal potrebno odštevati mesečno naročnino, ki znaša več kot tri jurje, in tu se težave pravzaprav začnejo. Vse pasti iger MMO, ki naj bi povprečnega igralca ujele v svet preganjanja z avtomobili, povzročijo samo to, da se vaša kolesa zagozdijo v blatu. Na kratko: zadeve se ne loteva s prave strani in na žalost ne poskuša z novim pristopom, ki bi lahko nemara v igralski svet prinesel popolnoma novo zvrst in *nove možnosti. Poskuša že in tu pa tam celo* delno uspe, to pa žal ni dovolj, da bi igro spravilo nazaj v pogon, ko ji je enkrat konkretno "zaribala mašina". **PCF**

Min 1,6GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica, širokopasovna povezava za internet

Opt 2,5GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Samo to

73% **PCF pravi...** Preveč se trudi, da bi ustregla žanru, od katerega bi se lahko oddaljevala s 180 km/h."

Cestna jeza

Oprosti draga – promet je bil ubijalski...

Vaš avto ima en pokazatelj zdravja in ko ta pride do dna, se vrnete v bazo. Obramba pred napadalci sestoji iz ščitov in usmerjevalnika energije, ki igralcu dopušča, da je več preusmeri v napad ali v obrambo. Če pa ste mislili, da se boste lahko odstreljevali dele drugim igralcem, boste razočarani. Avtomobili poskakujejo naokoli in se iskrijo, a le s težavo eksplodirajo v ognjeno žogo, kot bi si želeli.

Zaslon z vsemi podatki o heroju, njegovih podložnikih, na leščerbo nasajenih artefaktih in izkušnjah.

JUNAŠKO TEPEŽKANJE

Heroes of Might&Magic V

Tomaž Kotnik obuje šolenčke, ki mu dajo "+5 na brzino" ter jo podurha pred armado slabo razpoloženih nemrtvih z nič kaj dobrimi nameni

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Nival Interactive **Na spletu** www.mightandmagic.com/HeroesV

Kadar igra, namenjena opisovanju, pod prste nas opisovalcev pride naravnost s strani razvijalcev, imamo vedno razlog za prešerno veselje. Navadno tako igro obdržimo in si jo do konca privoščimo, saj je ni treba vrniti distributerju in nihče ti ne žuga s prstom, češ, da ti bo v primeru, da je ne vrneš, odpilil od honorarja njeno vrednost, kar je v primeru res zanič iger (ki jih za ves cvenk na tem planetu ne bi hoteli posedovati že zaradi samega ugleda police, ki se šibi pod elitnimi naslovi) res žaljivo in predrzno. A ko ti razvijalci pošljejo dokončano igro za opis, ki se povrhu baha še s pripisom "Special edition", ki pa ima omejen rok trajanja, bi človek najraje kresnil po lobanjskem svodu že g. Poštarja, kaj šele tistih nekaj Rusov, ki so zadevo spacali. Preigrati *HoMM* v nekaj dneh nikoli ni bil mačji kašelj in to ni niti zdaj.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Rise of Legends**
Microsoft
>> **Age of Empires III**
Microsoft
>> **Civilization IV**
Firaxis

EN, DVA, TRI, ŠTIR', PET...

Pa to kljub temu, da na prvi vtis serija pravzaprav ne more več s čim presenetiti. *Heroje* poznamo vsi, in napoved, da se bodo kmalu okitili s tridimenzionalno podobo, je bila vredna molitve k vsem angelom in svetnikom skupaj. Četrti del serije je namreč tako nemarno kičasto zasvinjal podobo slehernega zaslona, da je bilo na oko že težko razlikovati ali sredi polja stoji horda okostenelih zmajev ali le posušeno drevo. Pa barve... aaaaargghh. Ne razumite nas narobe, barvitost je ena izmed poglavitnih lastnosti *Herojev*, kot sta tudi potezni način pohajkovanja in tepežkanja sosedov, a je bilo v četrtem delu vsega skupaj čisto preveč. Jim je bilo res treba porabiti sleherno barvo v šestnajstbitni paleti? Tako tridimenzionalna podoba po dolgem času (ko smo pristaši serije že popolnoma obupali nad tem, da bo igra vnovič sploh zaživela) sede kot hladno pivo ob finalu nogometne lige prvakov, dnevu v letu, ko naše ženske dobijo veto na vse aktivnosti, ki obstajajo na materi Zemlji in ne obsegajo gledanja fuzbala. Tako je pač in mora biti.

"Tridimenzionalna podoba po dolgem času sede kot hladno pivo ob finalu nogometne lige prvakov"

Svet z dodano dimenzijo globine ima pač svoje prednosti. Mogoče ga je približevati in oddaljevati do potankosti, obenem pa je jasno, da se bodo razvijalci morali potruditi in odstraniti vso navlako v smislu raznih "priboljškov" za oko, če nas bodo želeli navdušiti. No, v *HoMM V* jim nekako to celo uspe. So kot tretji *Heroji*, oblečeni v pražnjo obleko. Igra je res luštna na pogled, pri visokih ločljivostih in z do konca napumpanimi teksturami pa daje pravljičnemu svetu *M&M* res svežo podobo. Z estetskega vidika je to vse, kar so si pristaši serije upali po tihem pričakovati že leta. Podobno je z mesti, kjer ustvarjate svoj imperij: tri dimenzije jim dajo popolnoma nove razsežnosti in zadeva naenkrat postane kolosalna, impresivna in ni hudič, da vas ne bi potegnila vase. Nemara je za kanček manj pregledna kot pri predhodnikih, a ne skrbite preveč, za vse je poskrbljeno z dokaj minimalistično, a funkcionalno pripravljenim vmesnikom. Že res, da bo klikov nanj vsaj sprva nekoliko več kot prej, saj na zaslonu pred vami ne bo toliko informacij, je pa vmesnik tudi dovolj intuitiven, da bi se v njem znašel še šimpanz Marko in pravilno kliknil na tisti gumb, ki bi mu omogočil nakup kiklopov za svojo armado.

V osnovi nadgrajevanje ostaja enako, kar pomeni, da je potrebno vsak dan v tednu zbrati dovolj cvenka in naravnih virov, da bi si lahko privoščili katero izmed novih enot, coprnij ali drugih ugodnosti. Do naravnih virov ni težko priti, veliko jih namreč leži raztresenih naokoli po mapi, seveda pa so tu še stari

Vilinci mislijo, da jih bo pred napadi sovražnika branilo cvetje, razraslo drevje in pesem. Ne, hudi so.

"Trava, drevje, rožice, labodi, konjički... aaargh, kje je žveplena jama, da sperem ta smrad?!"

"Takšen je torej pekel... manjka mu še peščena plaža in bilo bi idealno."

Čestitajte si, ko boste ob kliku na tipko za gradnjo uzrli tale prizor.

dobri rudniki, žage, kamnolomi, rudniki žvepla in še kaj, kar se splača upleniti ter postopoma zgraditi vojsko, ki ji ni para. Teren skriva tudi druge priboljške. Med njimi so verjetno največ vredni ravno artefakti, zastraženi s strani posebej zverinskih kanalj. Teh jasno ne morete ravno prositi, naj se umaknejo, in zanje boste potrebovali kaj več kot zgolj peščico kmetov, dva ptiča in meniha za mešanje kurje župce. Vse kar smrdi po zmajih, parkljih, titanih, feniksih in podobni zalegi, je živelj, ki ga je v prah potrebno spremeniti s posebej močno in usposobljeno ekipo.

Nadgrajevanje lika po drugi strani ostaja zvesto predhodniku, kar pomeni, da z uspešno opravljenimi spopadi ali nabiranjem bonusov po terenu (skrinje, obiski posebnih točk na zemljevidu...) pridobivate izkušnje in po določeni količini izkušenj stopnja lika pač poskoči. Ob tem vas igra vpraša, kam kanite nameniti svojo pozornost in katero lastnost bi po vašem mnenju bilo premeteno dvigniti za stopnjo. Nič pretresljivega, predlagamo pa vam, da ostanete zvesti osnovni naravnanosti in vrsti lika, saj bojevniku tiščati pod nos učenja urokov uničevalske magije ni najbolj pametno, ko pa vam je na voljo na primer izkušnja protinapada, s katero lahko precej bolje uspevate na bojnem polju. No, vsakomur svoje, možne so seveda tudi druge poti, ki vas bodo vodile bodisi v zmago bodisi v propad, stopenj je dovolj, vedite pa, da se bo to odražalo kasneje na bojišču. Vaš heroj (če ga boste s pridom uporabljali) bo največkrat znal prevesiti tehtnico na stran zmage in prav je, da se dodobra seznanite z njim in njegovimi lastnostmi. To je omogočeno z dvoklikom na njegovo ikono, obenem pa boste deležni še vpogleda v inventar in pregleda bitj. Od časa do časa se tudi za te splača pozanimati, čemu služijo in kako močna so, še posebej pomemben pa je podatek, če se ponašajo s katero od posebnih lastnosti.

HoMM V prihajajo na naša železja z željo, da bi preigrali vseh šest kampanj (splača se, saj je zgodba res dobra in vmesne sekvence vam

"To ni igra, ki bi jo človek pognal, odigral dve potezi in ugasnil"

bodo dajale občutek kot da igrate v svojem lastnem junaškem epu) in 19 misij (tako eno-, kot tudi večigralskih). No ja, obljubljenega je bilo seveda nekaj več materiala, pa naj bo. Dejstvo, da so kampanje res izčrpne, vam mora dati vedeti, da se bo potrebno pripraviti na ure taktiziranja pred zaslonom pozno v noč, saj *Heroji* preprosto niso igra, ki bi jo človek pognal, odigral dve potezi, shranil položaj in ugasnil. K igranju človeka nekaj vleče, sili, potiska, premetava naokoli, in dokler ne boste imeli pod oblastjo vsaj še tistih nekaj rudnikov ali pa sovražnega mesta, se ne boste vdali zaslužnemu spancu. Ob tem je seveda potrebno poudariti, da to, če ste igrali doslej zgolj z demonsko hordo, ne pomeni prav nič. Ogledati si in igrati se splača s prav vsako stranjo v igri, pa naj gre za sile dobrega ali zla ali nekako vedno ob stran nevtralnosti potisnjene vilince. **PCF**

Min	**1,5GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica**
Opt	**2,4GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica**
Večigralstvo	**Prek spleta, LAN, vroči sedež**

86% **PCF pravi...** "Končno odlična trojka v moderni preobleki z izčrpno in dobro kampanjo."

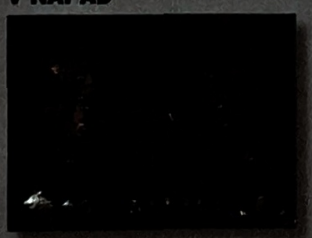
Podkurite sovragu

Dovršen potezni taktični boj je vedno bil in je še vedno eden največjih čarov *Herojev*

POSTAVI BITJA

1 Svoje fante morate seveda postaviti tako, da boste v boju imeli čim prej in čim več koristi od njih. Enote, ki sežejo daleč, je pametno postaviti v ospredje, medtem ko lokostrelce in podobno na daleč sopihajočo sodrgo raje držite zadaj in razkropljeno, da vam je nasprotnik ne bo potacal ob prvi priliki s kakšno posebej drzno coprnijo.

V NAPAD



2 Ko bo katera izmed vaših enot na vrsti, se vam bo na zaslonu izrisal njen domet. Sami presodite, ali je pametno, da jo prestavite takoj ali pač ne. Prav tako se je pametno seznaniti s posebnimi lastnostmi v boju, ki jih nekatere izmed enot posedujejo. Vrstni red enot je odvisen od morale in sreče, ki ju vaša kompanija premore.

COPRNIJA IZ ZASEDE

3 No, vaš lik menda ja zna čarati? Če še ni dovolj izkušen, bo (ko bo na vrsti) iz bukve znal potegniti le katerega izmed manj nevarnih urokov, če pa je njegova stopnja izkušenosti že precej visoka, zna model (ali modelka) na bojnem polju napraviti celo štalo. V našem primeru bodo peklenski kopitarji dobili roj os pod nozdrvi.

PRIBLIŽAJ IN UŽIVAJ

4 Pogled na dogajanje je tridimenzionalen, kar pomeni, da se ga da približevati in oddaljevati po mili volji. Če želite videti, kako vaši grifoni lopnejo po glavi ekipo okostnjakov, si ga pač približajte. No, to pravzaprav ni potrebno, saj igra nekatere atraktivne poteze vaših bitij in likov pokaže kar samodejno od blizu.

Fire Department 3

Založnik Monte Cristo **Na spletu** www.montecristogames.com

Ogenj je nevaren sovražnik, in vsak plamen v vaši smeri v igri *FD3* zahteva drugačen odziv. V nekaterih primerih je najbolje, da jo samo ucvrete daleč stran. V večini primerov zna biti to težko. Veliko morate tvegati in se plamenom zoperstaviti ter doseči tudi sekundarne cilje v igri, kot je na primer reševanje civilistov. Če vam je do takšnih neumnostih.

To je kljub videzu zanimiva strateška igra. Večino zabave sicer ponuja uporaba nestandardnih enot, kot je tista znana ogromna lestev, a sama igra ponuja veliko več kot smo pričakovali ob samem zagonu. Kljub počasnosti je dovolj napeta in dolga, da boste imeli kaj početi. Če vam je le kaj do reševanj človeških življenj, namesto udrihanja po njih...

Min 1,5 GHz, 256 RAM, 3D kartica združljiva z DX9
Opt 2GHz, 512 RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Do štirje igralci

62% **PCF pravi...** "Ne igrajte se z vžigalicami. Raje igrajte to."

Tabloid Tycoon

Založnik Valusoft
Na spletu www.valusoft.com

Tukaj je igra, ki želi prenesti nepredvidljiv in napet svet vodenja časopisne hiše v enostaven način igranja, zelo soroden tistemu v *The Sims*. Na žalost je ta poskus grozljivo propadel (zelo milo rečeno).

Tabloid Tycoon je enostavno sestavljen iz nekaj menijev, s katerimi se je potrebno ubadati, da lahko kliknete gumb "Advance", kar igro oropa vsake možnosti, da bi ji igralec verjel in se ji predal. Lahko se tudi odločite in ne pritisnete na omenjeni gumb, vendar boste tako enostavno obtičali sredi igre. V bistvu je *Tabloid Tycoon* tako slab, da lahko človeka mine volja do branja časopisov za celo življenje.

Min 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 1GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo Ni na voljo

18% **PCF pravi...** "Neigralna in prav nič podobna pravi stvari, verjemite."

Take Command 2
2nd Manassas

Založnik Paradox Interactive
Na spletu www.paradoxshop.com

Konjenica gre v napad, bajoneti, znoj in zavihani brki. Vse to je na kupu in da, to je ameriška državljanska vojna ali pa bi to vsaj naj bila, če je ne bi pokopala grozljiva grafika in igralni vmesnik. Glavna slabost igre je vsekakor upravljanje z enotami in v tej kategoriji ta igra nima za burek.

Postavljanje enot in manevriranje z njimi po zemljevidu, da bi se soočili s sovražnikom, zna biti precej brezupno. V vsej zmedi vas bo na koncu minilo gledati, kako vaši korakajo v smrt, ne da bi vi lahko na to kakorkoli vplivali. Na daleč se ji izognite, razen če res nimate boljšega početja od butanja z glavo ob zid.

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica združljiva z DX9
Opt 1,8GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica združljiva z DX9
Večigralstvo Ne

41% **PCF pravi...** "V takšni situaciji preostane samo eno – umik."

več na
080 22 88
www.upctelemach.si

Znesek v EUR je informativen in preračunan po centralnem paritetnem tečaju 1 EUR = 239,64 SIT

Ponudba velja samo za nove naročnike na UPC Telemachov internet. Obstajati morajo tudi tehnične možnosti priklopa.

3 ure brezplačnih računalniških inštrukcij na domu!

UPC TELEMACH

Poglednazaj

KRITIKA STVARNIKA IGRE

KARTOTEKA
Prijazen stric

Osebek Charles Cecil
Naziv Direktor
Razvijalec Revolution

Uvedba popolnoma tridimenzionalne grafike v *Broken Sword 3* je avtorjem igre dala konkretno kost za glodanje.

Obrazna mimika v *Broken Sword 3* je bila impresivna, vendar nam avtorji obljubljajo še lepše stvari v nadaljevanju.

Broken Sword The Sleeping Dragon

Kratka debata o tem, kako so pri Revolution uspeli oblikovati prihodnost pustolovskih iger za PC

Pustolovščine so mrt... Dobro, poskusimo še enkrat začeti s tem tekstom. Število člankov, ki se začnejo z glasnim razglašanjem smrti žanra pustolovščin vrste "pokaži in klikni", je že davno prešlo točko, od koder naprej se začnete bralci dolgočasiti. Dodaten razlog za iskanje novega uvoda je tudi dejstvo, da pustolovščine morda začenjajo vstajati od mrtvih. *Broken Sword: The Sleeping Dragon* je zelo pomemben temeljni kamen, na katerem je v zadnjem času gradilo nekaj poskusov oživitve zvrsti (poglejte zanimiv *Fahrenheit* nekaj številk nazaj, *Dreamfall* v tej številki in se veselite prihoda *Broken Sword 4*). Briljantna, a še zdaleč ne popolna igra *Broken Sword 3*, kot jo bomo imenovali odslej, je bila izjemno drzen poskus, da bi izdelali pustolovščino velikega formata, tako za konzole kot za PC, pri čemer so se razvijalci zelo trudili, da bi premostili oviro, ki jo postavlja neposreden nadzor v 3D okolju. Pri Revolution so se znašli pred velikansko goro, ki jo je bilo treba preplezati.

Celotna serija ima zelo podoben in prepoznaven grafični slog.

Dolgo je trajalo, da so prispeli na vrh. "*Broken Sword 2* je bila zadnja 2D pustolovščina vrste 'pokaži in klikni'," razlaga vedno prijazni Charles Cecil. "Po njej nam je postalo jasno, da je potrebna selitev v 3D. Ljudje so pričakovali 3D." Ekipa razvijalcev je v pretekli že delala igre s 3D tehnologijo, ampak to samo po sebi ni bilo dovolj. "V pustolovski igri človek pričakuje boljšo grafiko, kot bi jo lahko v realnem času takrat izrisoval PC ali – če smo natančni – PS1," razglablja Charles. "Ena izmed čudnih stvari, ko smo govorili z Virgin o tem, da bi za nas izdali originalno igro *Broken Sword* za PlayStation, je bila, da so se nam smejali. V bistvu so se nam smejali tudi pri Sonyju, ker so predvidevali, da na konzoli delujejo samo igre v 3D... dejansko se je igra izkazala za zelo uspešno na konzoli PlayStation in ni nikoli izšla v cenejši različici. Pravzaprav je to ena redkih iger, pri kateri boste plačali več za rabljeno kopijo kot za novo igro. Kar je neverjetno. Lastniki PlayStationa postajajo prav jezni, ker je ne morejo kupiti. Če sem odkrit, jih ne krivim... se pa za nastalo situacijo lahko zahvalimo založniku."

DODATNA DIMENZIJA

In tako so igrali igro čakanja. "Namenoma smo se vrsto let držali nazaj in čakali na trenutek, ko bo grafika postala dovolj dobra, da bo sprejemljiva," razlaga Charles. "Preskočili smo generacijo, preskočili nekaj let, dokler ni PC dohitel naših želja." In ko so prišli do te točke, so *morali* preiti na 3D prikaz sveta, kar je pred njih postavilo nove težave. "Prehod na 3D je bil res obsežna operacija," se spominja Cecil. "Poleg 3D grafike je zahteval tudi predelavo igralnega vmesnika. Dobra posledica prehoda na tri dimenzije je bila možnost večje kinematičnosti. V 2D svetu imaš pestro zbirko sličic likov pod določenim kotom, kar je na videz še vedno dobro. Vendar preko nekaterih meja ne moreš. Ko smo dobili možnost, da prosto premikamo kamero po prostoru, se nam je odprlo ogromno povsem novih možnosti, ampak morali smo se veliko učiti, da smo jih lahko do konca izkoristili."

Ker niso želeli ustvariti še ene arkadne pustolovščine, podobne *Tomb Raiderju*, so vse sile usmerili v to, da bi poleg neposrednega nadzora nad likom igra imela tudi malo kompleksnejše uganke od zgolj uporabe predmeta X na predmetu Y. "Menili smo tudi, da bi igra morala imeti kak ponavljajoč se del – tukaj je prišlo v igro potiskanje zabojev," dodaja Cecil in napelje

Igra je ponujala veliko akcije in zaradi interaktivnosti ni nikoli dajala vtisa, da vas pelje do cilja po tirih.

pogovor na enega izmed najbolj kritiziranih elementov igre. "Mislim, da je bil potiskanje zabojev dober dodatek znotraj določenih kontekstov, vendar smo pretiravali in ga uporabili tudi na nekaterih napačnih mestih."

Ekipi se je zdelo zelo pomembno tudi to, da ohranijo enak videz kot pri predhodnih delih serije, da se jim ne bi pripetil kakšen Guybrush Threepwood, ki za vsak del *Monkey Islanda* zamenja podobo. Ko so pred kratkim šli skozi enak proces z ilustratorji Sumo Digitala, ki z njimi delajo na *BS4*, je Cecil našel rdečo nit. "Izdelal sem smernice za slog in ugotovil, da bo marsikaj ostalo enako kot v *BS3*... no, če sem odkrit, celo enako kot v *BS1* in *BS2*," pravi Cecil, in dodaja: "Vedno sem zelo natančno spremljal grafični razvoj igre in sodeloval z ilustratorji in oblikovalci. Pomembno je vedeti, da so grafični ustvarjalci pripravljeni sprejeti dejstvo, da so tako zasuti z delom, da potrebujejo nekoga, ki bo njihovo delo komentiral. Imeli smo zelo dobre ilustratorje in tudi v skupini Sumo jih imamo. Spoštujejo človeka z dobrim občutkom za podrobnosti in verjamejo, da lahko vnese nekaj novega v njihovo delo. Mislim, da smo postavili visoke standarde kar zadeva natančnost prikaza močno približanih animacij in obrazne mimike."

Čeprav je bil z zgodbo zadovoljen, Cecil vseeno spomni na nekaj težav. "Če bi lahko nekoga, ki je prišel na konec *Broken Sword 3*, vprašali, kaj natanko se je zgodilo... no, nekateri bi imeli s tem težave, in to je gotovo šibka točka," vzdihne. "Na koncu bi moralo igralca spreleteti in v trenutku bi moral spoznati, kaj se je dogajalo in zakaj. Čeprav se bo *Broken Sword 4* komu zdel kompleksnejši, mislim, da bo na samem koncu vse veliko bolj jasno."

Zaključek ga je motil tudi zaradi drugih stvari. "Ko gledam nazaj, se mi zdi konec pretežek." Seveda pa je vedno veliko razmišljal o zaključkih svojih iger. "Pri *Broken Sword* se mi je zdelo zanimivo, da ste zaključili igro, ko ste vrgli eksploziv C4 v sod smodnika. To je delovalo odlično, ker si se lahko naslonil nazaj in zadovoljno gledal eksplozije. *Broken Sword 2* se konča, ko prispete na pravo lokacijo, kjer se samodejno vstavi tretji ščit. Tega niste storili v vlogi vašega lika. To je bila pomembna stvar, ki me je veliko naučila – naredili ste cel kup stvari, zato ste želeli biti tudi tisti, ki napravi zadnji korak. Po tem se lahko predvaja kinematična sekvenca, vendar mora biti igralec tisti, ki jo sproži. Gre za vrhunec vašega igranja in če do njega ne pride, se boste začeli počutiti ogoljufane."

"Mislim, da je bila zgodba močna in uganke na splošno precej dobre"

Verjetno ste tudi sami opazili, da v primerjavi z ostalimi ljudmi, s katerimi opravimo intervju za to rubriko, Cecil morda celo preveč kritizira svojo lastno igro. "Mislim, da je vizualno prehod na 3D zelo dobro uspel," je končno našel en vidik igre, ki mu je bil všeč, in nadaljeval v še bolj pozitivnem slogu: "Na PS2 so bili časi nalaganja predolgi, vendar je bila igra na pogled fantastična. Tehnologija je delovala. Mislim, da je bila zgodba močna in uganke na splošno precej dobre. V tem pogovoru sva bila zelo, zelo kritična in nisva govorila o precej elementih igre, ki so zelo dobri. V Angliji nam je *PC Gamer* dal oceno 87%, *Edge* pa 9. Nekateri ljudje bodo rekli, da sta ti oceni previsoki in morda imajo prav, morda nimajo... a na splošno so bile ocene zelo dobre." Cecil se zareži: "Osredotočil sem se na negativne stvari, ampak konec koncev je imela igra ogromno elementov, na katere smo lahko ponosni." PCF

Izgubljen zapis

Zgodba, ki leži v ozadju pustolovske igre *Broken Sword*...

Celotno ozadje iger *Broken Sword* temelji na ezoterični zgodovini, kar dodaja seriji poseben kontekst. Vendar pa v primeru *Sleeping Dragon* to ni povsem držalo. "Ena izmed stvari, ki jo pri *Broken Sword 3* najbolj obžalujem, je bila, da smo v samo igro premalo vpletli Voynichev zapis, čeprav gre za zelo zanimivo temo," razlaga Charles. "Zaradi tega je stvar delovala površno, kot nekakšen dodatek. To se ne bi smelo zgoditi. Res ne vem, zakaj tega nisem videl že prej. To sem opazil globoko v fazi razvoja, ko stvari nismo mogli več popravljati, saj vsako žongliranje z velikimi kosi vsebine in spreminjanje zgodbe potegne za seboj veliko slabih stvari."

Dnevnik razvijalca

Simon V govori o zanemarjeni polovici igričarske izkušnje na PC-ju

Zvok v igrah nima priznanja, ki bi si ga zaslužil – ne s strani razvijalcev strojne opreme, razvijalcev iger in ne s strani igralcev. In priznati moram, da me situacija kar malo jezi. Bom pa priznal tudi to, da smo vzrok težave predvsem mi, razvijalci. Kakorkoli obrneš, danes zvok v igrah ni ravno spektakularen.

Zvoku v igrah ni uspel kakšen večji skok naprej že od časov, ko so podjetja začela vlagati malo več denarja v kvaliteto zvočnih posnetkov, namenjenih igram, v zgodnji 90. letih prejšnjega tisočletja. Od takrat naprej so ti zvoki vkomponirani v igre na skrajno neprefinjen način: igralec vrže granato, ta eksplodira in igra predvaja datoteko imenovano "granade.wav" in tako naprej. Osebnost, obnašanje in splošna implementacija zvoka bi morala seveda biti bolj realistična, poleg tega pa bi moral zvok dajati tudi prikrite namige o tem, kaj se dogaja v igri.

Da bi postal zvok pomemben element iger, se bodo morale določene stvari spremeniti. Ko bo v prihodnosti razvijalec objavil novo sliko iz igre, želimo slišati tudi eno minuto dolg zvočni posnetek, ki spada zraven! Od zdaj naprej bo moj odnos do razvijalcev, ki bodo ta poziv ignorirali, naslednji: "Očitno je, da je grafika v vaši igri vredna razkazovanja – dejstvo, da pa noćete deliti z javnostjo tudi zvoka, lahko pomeni samo to, da je zanič."

Če bi tudi vi, igralci, ubrali tak pristop, bi morda lahko prisilili razvijalce, naj se zvoka lotijo nekoliko resneje. Razvijalci bi morali dojeti potencial zvoka in dobro razmisliti o tem, kako bi ga lahko najbolje uporabili. Tudi predstavniki marketinga bi morali poskrbeti, da bi bilo več pozornosti usmerjene k zvoku. Ker sem razvijalec in igralec iger hkrati (veste, niso vsi razvijalci oboje), imam več moči kot večina – in obljubljam, da jo bom uporabil! S to kolumno in razvojem zvoka za igro *Ghost Recon: Advanced Warfighter* sem naredil prve korake proti veličastni prihodnosti. Staviti bi upal, da je na svetu veliko ljudi, ki skrbijo za zvok v igrah in bi se z veseljem pridružili naši akciji – ampak zahteve javnosti so pri tem ključne. Zvok v igrah je lahko toliko več – zato se združimo in zahtevajmo, da nam odgovorni pokažejo, kako daleč se lahko stvari razvijejo.

Simon V skrbi za zvok v igrah pri GRIN, razvojni skupini igre *Ghost Recon: Advanced Warfighter*.

Popolnivodič

6. številka v prodaji pri vašem prodajalcu časopisov

Digitalna fotografija

VSEBINA

- → 116 strani vodičev od osnovnih tehnik fotografiranja do končnega natisa
- ↘ osnovne tehnike fotografiranja
- ↘ napredne tehnike fotografiranja
- ↘ dodatna fotografska oprema
- ↘ vodiči za poziranje
- ↘ skeniranje in tiskanje fotografij
- ↘ uporaba računalnika v digitalni fotografiji
- ↘ kreativni nasveti

In še veliko več !

KNJIGA + CD

1250 SIT

BREZPLAČEN CD-ROM

Zbirka 15 celotnih programov za delo z digitalnimi fotografijami

VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str. 82 Modelirajte v treh dimenzijah

str. 84 Vstavite svoj obraz v Quake 4

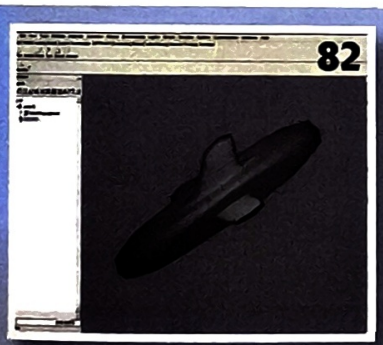
str. 86 Snemanje z Alive Recorder 2

str. 88 Izdelajte lastno stopnjo za BF2

str. 90 Fotorealizem na vašem zaslonu

str. 92 Ujeti v mrežo hekerjev

str. 96 Tehnična pomoč za izgubljene



»Modeliranje v 3D

Če vam že risanje na papir dela preglavice, se vam modeliranje v treh dimenzijah verjetno zdi znanstvena fantastika. *Realsoft 3D* je program, ki vas bo morda prepričal v nasprotno.

»Zvok s spleta

Se še spomnite časov, ko ste nestrpno čepeli pred radijskim sprejemnikom in snemali vam ljubo glasbo na kaseto? Prišel je čas za obujanje spominov – le da bo tokrat šlo za spletne radijske postaje.

» Fotorealizem

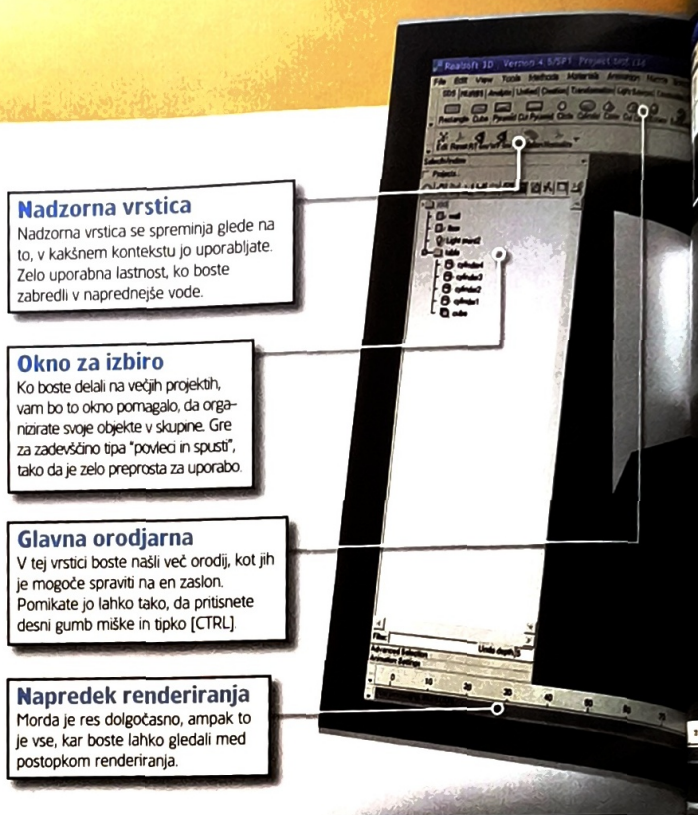
Liki v igrah so kljub ogromnemu številu poligonov še vedno videti nekako nenaravni, kajne? Razlog je premajhen razpon barv, ki ga zmore vaša grafična kartica. Podajte se v svet tehnologije HDR.

» V mreži hekerjev

Hekerji v večini primerov ne vdirajo v sisteme brez načrta. In če ste tudi sami postali žrtev takšnega vdora, je čisto mogoče, da si je heker vgradil sistem, s pomočjo katerega vas bo še kdaj obiskal.

Spoznajte Realsoft 3D

Naučite se uporabnih in učinkovitih 3D tehnik v zelo kratkem času. Skupaj si oglejmo manj znano, a zelo sposobno orodje za modeliranje v 3D



Kar zadeva programe za 3D modeliranje, *Realsoft* morda res nima statusa prvoligaša na tržišču, kot denimo *3D Studio Max* ali Aliasov program *Maya*. Presenetljivo, saj gre za orodje za modeliranje z vsemi lastnostmi velikih bratov: od naprednega renderiranja do orodij za oblikovanje, animacijo in še kaj. Pravzaprav je *Realsoft 3D* zelo podoben svojim sorodnikom, tako da če že poznate enega izmed njih, ne boste imeli nobenih težav pri delu s celotno različico programa *Realsoft 3D 4.5*, ki jo boste našli na tokratnem disku. Tudi če ste novinec na tem področju, vam bo delovanje programa hitro prišlo v kri. Tako kot ostalim podobnim orodjem v njegovem razredu, je tudi *Realsoftu* priložena ogromna knjižnica že izdelanih objektov, primerov scen in tudi bogata zbirka najrazličnejših tekstur.

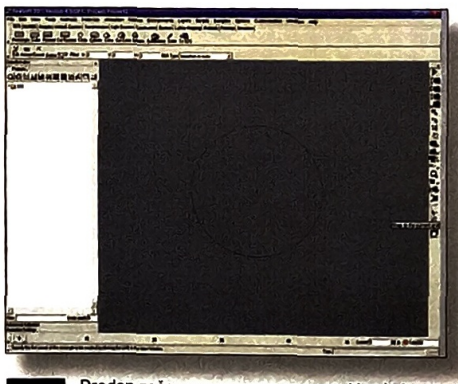
DODATNE TOČKE

Poleg vseh standardnih orodij, ki jih ima praktično vsak tovrsten program, ima *Realsoft* eno zelo unikatno lastnost. Gre za orodje kompas, ki je pravzaprav meni z različnimi možnostmi, ki se prikaže v glavnem oknu, ko držite desno tipko vaše miške. Njegova vsebina je odvisna od konteksta, kar pomeni, da se spreminja glede na to, kaj obdelujete in kako. Orodje je zasnovano tako, da se ga bodo vaše mišice same "naučile" uporabljati. Morda se to sliši kot trdo garanje, a kmalu bodo z njim upravljali vaši instinkti.

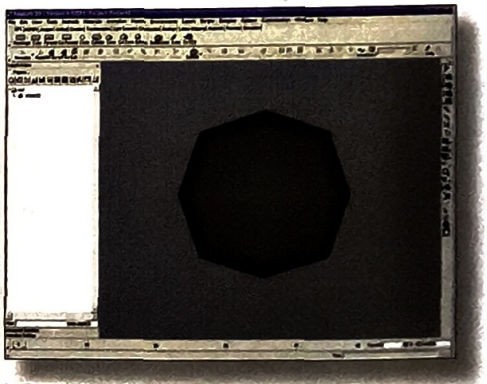
V tem vodiču se bomo osredotočili na uporabo nekaterih bolj osnovnih *Realsoftovih* orodij, da bi zgradili podmornico in jo na koncu tudi renderirali. Ko boste namestili *Realsoft 3D*, boste morali vnesti še serijsko številko, in sicer **G140541085330.81**. Kmalu boste postali pravi mojster 3D modeliranja. PCF

Gradnja podmornice

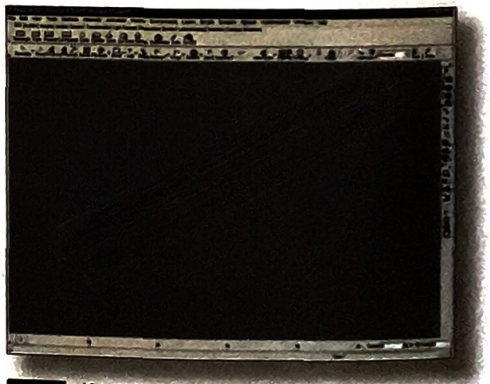
Naučite se osnov modeliranja z *Realsoft 3D*



1 Preden začnemo, moramo spremeniti nekaj privzetih nastavitev *Realsofta*, da bi si tako olajšali proces ustvarjanja. V **View Controls** na desni se prepričajte, da sta označeni možnosti **Draw current input grid** in **Snap to the current grid**. Izključite možnost **Set project to Parallel+Perspective**.



2 Pod zavihkom **SDS** na vrhu aplikacije izberite **Cube** in nato enkrat kliknite z levim gumbom v glavno okno, povlecite kazalec miške na 15x15 in ponovno kliknite, da bi ustvarili tako imenovano razdeljeno kocko. Novo ustvarjeni objekt se pojavi tudi v oknu Select kot **subdiv1**.



6 Ko ste "poštimali" razdelitev kot vam najbolj ustreza, kliknite z levim gumbom, da končate s transformacijo. Zdaj ponovite enako za zgornjo površino, vendar tokrat v polje **Sections** vnesite **3**. Tako boste ustvarili kompleksnejšo površino, iz katere bomo lahko v naslednjem koraku izvlekli krilce.

Nadgradnja

Braid PCFormata lahko nadgradite program na zadnjo različico za samo okoli 67.000 SIT, s čimer boste prihranili okoli 80 tisočakov. V vsaki izdaji na disku boste našli neposredno povezavo do spletne strani za nadgradnjo. Uporabite kodo G140541085330.81.

www.realsoft.fi

NA DISKU ŽELITE IZDELATI ŠE VEČ 3D MODELOV? NA PRILOŽENEM DISKU BOSTE NAŠLI VEČ ORODIJ

Ustvarite 3D podmornico

Zavihki orodij
Vsi objekti, oblike, krivulje, luči in ostali pomembni elementi, ki jih uporabljate za gradnjo scene, so lepo organizirani v kategorije, ki jih boste našli na zavihkih.

Nadzor pogleda
S temi ličnimi gumbi spreminjate pogled kamere, črte mreže, osi in še kaj.

Delovno okno
To je vaš pogled na 3D svet. Tukaj gradite sceno in manipulirate z objekti.

Časovna vrstica
Izdelovanje animacij je z *Realsoftom* mala malica zahvaljujoč tej vrstici, ki sliši na ime Animation Bar

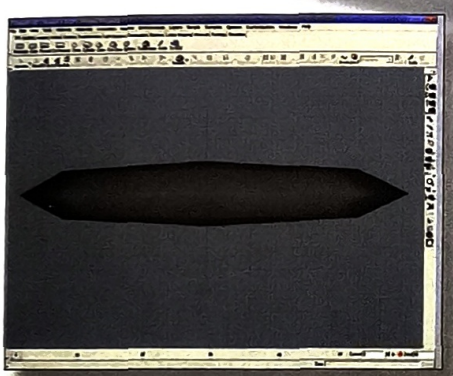
NA DISKU

Realsoft 3D
Gre za orodje za 3D modeliranje z vsemi orodji za oblikovanje in animacijo, ki bi jih od takšnega programa pričakovali. Različica 4.5, ki jo najdete na disku, je za vas čisto zares popolnoma brezplačna za osebno rabo.
www.realsoft.fi

Milkshape 3D
Prvotno namenjen oblikovanju objektov z malim številom poligonov v *Half-Life*, a se je sčasoma razvil v fantastično orodje.
www.swissquake.ch

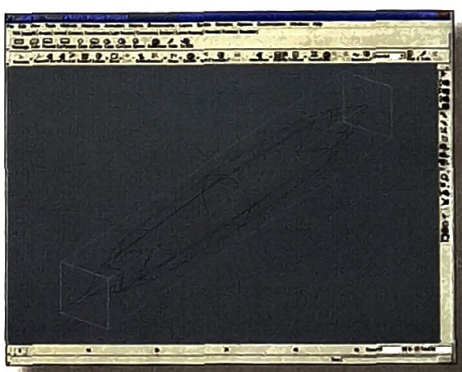
WinMorph
Zmogljivo orodje za ustvarjanje prehodov med dvema slikama. Odlična stvar za norčevanje iz vaših kolegov.
www.debugmode.com/winmorph

OpenOffice.org 2.0
Ko že govorimo o odličnih brezplačnih programih, ne moremo mimo *OpenOffice*, ki je odlična alternativa za *Microsoft Office*. Čeprav nima vseh lastnosti Billove pošasti, je dovolj zmogljiva stvar za večino uporabnikov.
www.openoffice.org

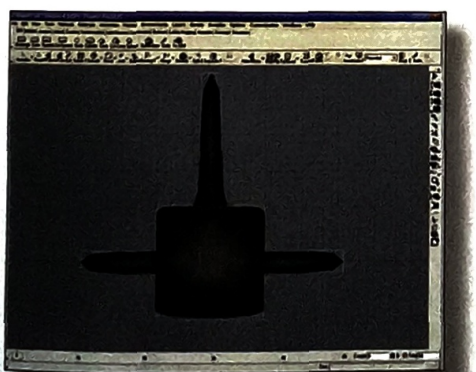


3 Izberite **Left View** blizu sredine orodjarne **View Controls**, nato pa pomaknite miško preko konca tanke modre črte, dokler se ne pojavi ikona z nalivnikom. Povlecite obliko, da bo dolga kakšnih sto enot. Ne mučite se s štetjem enot, saj ne potrebujemo blazno natančnih mer.

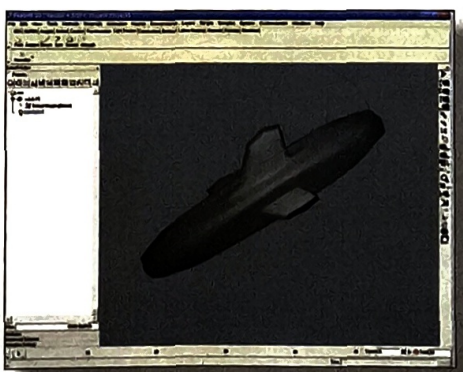
4 Tole nedokončano sceno lahko natančneje raziskujete s premikanjem, približevanjem in vrtenjem pogleda. To boste dosegli s pritiski na tipke **[CTRL]**, **[SHIFT]** in **[ALT]** v kombinaciji z desnim klikom in premikanjem miške. Med načini renderiranja izbirate s spodnjimi tremi gumbi v **View Controls**.



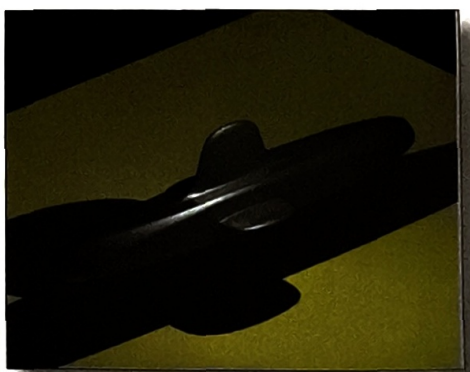
5 Ko imate izbran trup podmornice, poiščite in kliknite na **Edit→Face**, ki se nahaja v **Control Bar**. Zdaj s pomočjo vrtenja izberite ploskvi na obeh straneh objekta s pritiskom na **[SHIFT]** in levi gumb miške. Kliknite **Subdiv F**, nato pa kliknite z levim gumbom blizu vrha zaslona in potegnite z miško navzdol.



7 Označite srednjo ploskev na vrhu trupa podmornice in kliknite na gumb za bočenje (extrude). Z levim gumbom kliknite v glavno okno in povlecite navzdol, da boste ustvarili krilce. Kliknite modro črto (normalo), če želite natančneje nastaviti velikost. Metodo ponovite tudi na obeh straneh.



8 Da bi v grobem končali z oblikovanjem podmornice, ji moramo dodati še jekleno teksturo. Iz menija **Material** lahko vsak material preprosto povlečete in spustite na katerikoli objekt. Meni boste našli na drugem zavihku okna **Select**. Dodali smo še točkovno luč, ki jo najdete v zavihku **Light Source**.



9 Preden sceno izrišete, morate dodati še kamero, ki bo določila zorni kot. Naravnajte kot pogleda, ki ga želite, nato pa kliknite **Creation→Camera→Accept**. Zdaj kliknite **File→Render**. Tukaj lahko določite ime in ločljivost, na koncu pa le kliknite tisti gumb **Render Image** in poglejte rezultat svojega dela.

Vaš obraz v igri Quake IV

del 1234

Dodajte telo pod tridimenzionalen obraz, ki ste ga z nami ustvarili prejšnji mesec

Namen tega vodiča je, da bi vam pokazali, kako lahko uporabite zmožnosti id-jevega pogona ter na nizkopoligonski objekt spravite veliko količino podrobnosti. Temu početju se strokovno pravi tehnika preslikave normal (normal mapping) in je v svoje kremplje zvabila skorajda vse igre novejše izdelave ter pod strop nabila kvaliteto grafičnega prikaza iger.

Veliko uporabnikov je seveda popolnoma seznanjenih s konceptom ustvarjanja tekstur z navideznimi izboklinami, kjer je slika v črno-beli tehniki preslikana na mrežo ter tako ustvari privid izbočenosti. No, preslikava normal povzema to početje in mu dodaja barve. Z uporabo razširjene palete barv je dandanes možno ustvariti gromozansko število podrobnosti. Visokopoligonski model tako najprej izrišejo s posebno nastavitvijo materialov, da so vse razdalje v vseh treh prostorskih smereh (X, Y in Z) predstavljene z rdečo, zeleno in modro barvo. Rezultat bi lahko dojemali skoraj kot hologram, s to razliko, da le računalnik to lahko vidi v treh dimenzijah. Dodajanje preslikave UV v mešanico pa omogoči vsem tem podatkom, da se okoli modela ali lika ovijejo kot koža. Kakšne možnosti to ponuja razvijalcem, seveda ni potrebno posebej poudarjati.

In najbolje pri tem je, da je pogon *Doom 3* sposoben avtomatizirane obravnave teh preslikav (z nekaj pozornosti in upoštevanja navodil pri ustvarjanju modelov) in s tem prepreči, da bi marsikoga pri ustvarjanju utegnila pošteno zapeči glava. Zdaj so ustvarjalci pogonov tisti, ki se lahko končno pretegnejo v svojih naslanjačih, medtem ko morajo izdelovalci modelov delati kot pavijani. Število potrebnih poligonov pač ne more več biti izgovor za slabo izdelan lik.

Alternativa: pustite model, da je videti kot bi ga "poplajhalo" v diskoteki leta 75.

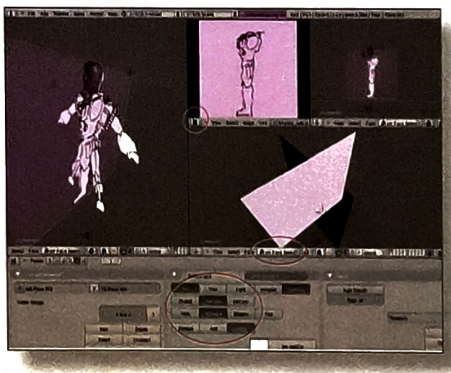
Povejte svoje na www.pcformatslo.net/forum

Da bi se lahko uspešno spopadli s tem vodičem, boste seveda potrebovali kopijo orodja za modeliranje *Blender3D* (ga še nimate?!), ki ga boste našli na disku, priloženem tej reviji. Če ste po nekem kozmičnem nenavadnem naključju (ugrabili so vas kapitan Kirk in posadka) zamudili prvi del tega vodiča, se vrnite nazaj in preverite, kako se streže nekaterim osnovnim operacijam, kot so premikanje, povečevanje in izvlečenje ploskev.

V drugem delu se bomo preostali lahko pred vami že pričeli zabavati z ustvarjanjem osnovne mreže telesa, vi pa si boste na disku ogledali še video predstavitev vodiča ter svojim modelom dodali še zadnjo podrobnost ali dve. Najprej pa si seveda na kos papirja ali z enim izmed orodij za prostoročno risanje narišite stranski in sprednji pogled na telo vašega lika. Pazite seveda na to, da se bosta ujemala in bosta v pravem razmerju, prav tako pa ju tudi postavite v enako velik prostor. Še bolje se vam bo godilo, če boste ozadje naredili transparentno in posneli datoteke v formatu PNG, kar bo *Blender* z zadovoljstvom prebavil. Zaženite ga torej in naložite svojo leščerbo iz prejšnjega meseca. **PCF**

Meso in kri

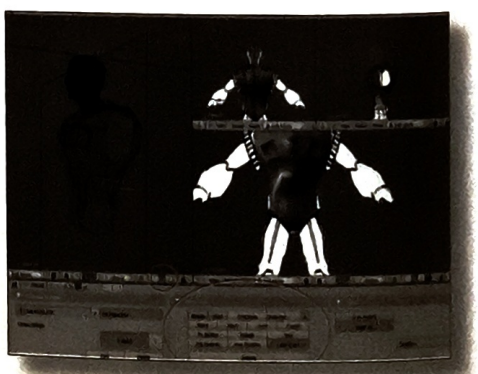
Spremenite tiste krace iz dveh v tri dimenzije



1 Ustvarite novo ravnino, pritisnite na **[TAB]** in nanjo obesite novo pravokotnico (sprednji in stranski pogled), pod mrežo glave, seveda pa pri tem pravilno nastavite velikost. Uporabite orodje **UV mapper** in na vsako ravnino prilepite po eno izmed skic telesa. Zdaj kliknite na **Alpha** znotraj ukazne vrstice **Texture Face**.

2 S pritiskom na **[TAB]** boste skočili v objektni način, zato z levim klikom miške postavite rdeče-bel pokazatelj na sprednji strani prsnega koša lika, nekam pod brado. To storite v pogledu od spredaj in od strani, v prvem pa nato dodajte eno ravnino (**[Space]→Add Mesh→Plane**). Pomanjšajte jo , da boste ustvarili prvi poligon.

"V drugem delu se bomo lahko že pričeli zabavati z ustvarjanjem osnovne mreže telesa"

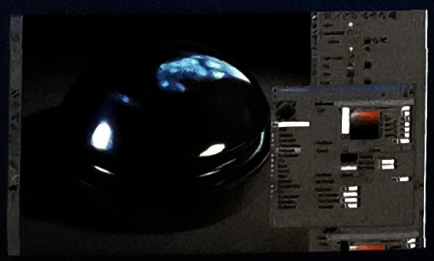


6 Ne prenehajte z izbiranjem, bočenjem in premikanjem robov tako dolgo, dokler se pred vami ne bo znašlo telo lika. Vse luknje, ki so pri tem ostale, lahko zlahka zapolnite tako, da izberete štiri bližnje točke in kliknete na **[F]**. Po dve točki lahko združite s pritiskom na **[S]** in **[0]** ter nato s klikom na **rem Doubles**.

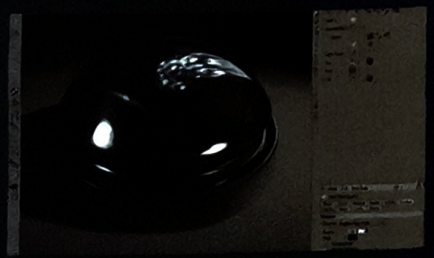
Kako do realističnih učinkov z uporabo 3D renderiranja

Tehnologija HDR je že nekaj časa v uporabi in se je izkazala za zelo koristno, ko je potrebno 3D objekte postaviti na ozadje, ki ga predstavlja realistična slika oziroma fotografija. HDRI lahko uporabljate za najrazličnejše namene, v tej delavnici pa smo se tehnologije poslužili, da bi poustvarili svetlobne razmere določene scene iz pravega sveta. Ker se HDRI običajno uporablja pri odboju razpršene svetlobe, kvaliteta slike svetlobne krogle za nas ne bo ključnega pomena (že res, da boste z boljšo sliko dobili boljši rezultat, a kvaliteta izvirne slike ni tako pomembna pri osvetlitvi z razpršeno svetlobo).

V tem vodiču bomo nanesli tudi majhno količino odboja svetlobe na pendrek modela in tako predstavili svetlobo, ki jo oddaja luč. HDRI namreč ne ustvari odsevov svetlobe na enak način kot običajni viri svetlobe v 3D prostoru. Z dodajanjem odsevov svetlobe površinam objektov na sceni HDRI ustvarja zelo realistične svetlobne poudarke. Pravzaprav je tak način osvetljevanja bližji resničnemu svetu. Odsev na materialu futurističnega pendreka bomo zameglili (blur) in tako razpršili pretirane odbleske ter zakrili nizko kvaliteto slike HDR. Če želite jasne, izrazite odseve svetlobe, potem potrebujete HDRI odlične kvalitete in visoke ločljivosti, saj drugače ne boste zadovoljni z rezultatom.



Zaradi slabe kvalitete HDRI bomo zameglili odsev in prekrili težave s kvaliteto.



S sliko HDRI nizke ločljivosti gotovo ne boste dobili dovolj jasnih odsevov.

Povejte svoje www.pcformatslo.net

Delavnica

Realistično modeliranje

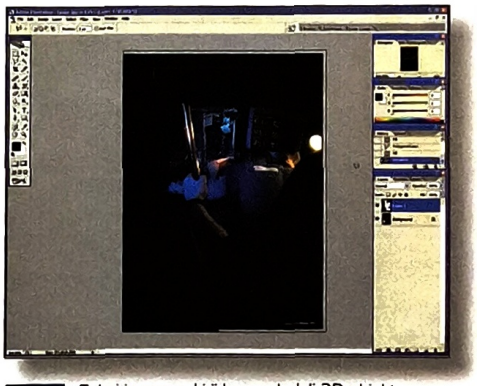
Končan izdelek, ki smo ga uporabili v PCF številka 50 pri napovedi *Half-Life 2* Episodes.

Vas je kdaj zanimalo, zakaj so liki v igrah videti plastični ali ploščati, čeprav jim je na zaslon pomagala izjemno draga grafična kartica? Stvar je preprosto v tem, da nabor barv RGB na vašem PC-ju ni niti približno tako natančen kot celoten spekter svetlobe, ki ga vidimo, ko pogledamo skozi okno. Da bi renderirali fotorealistične like, ki temeljijo na osnovi modelov iz iger, bi morali potegniti model iz igre in uporabiti nekaj naprednih tehnoloških prijemov, s katerimi bi povečali dinamični razpon barv in tako dobili na koncu nekaj, kar je videti veliko bolj naravno.

Fotografirali smo zelo odsevno svetlobno kroglo (light probe), v katero smo ujeli vse lastnosti High Dynamic Range naše scene. Rezultat smo nato nanesli na model pripadnika frakcije Combine iz igre *Half-Life 2* (model smo povlekli iz igre s pomočjo paketa orodij SDK in ga nato uvozili v *Cinema 4D*) in ga vkomponirali v originalno fotografijo, ne da bi bil videti, kot da ne spada tja. Naš pisec pri izdelavi fotografije ni bil poškodovan. **PCF**

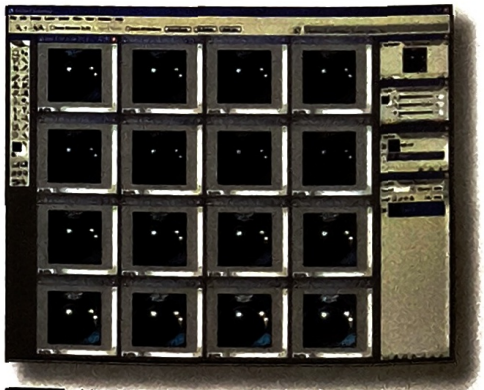
Priprava slik HDR

Kako do realističnih rezultatov s *HDRshop*



1 Tukaj je scena, ki ji bomo dodali 3D objekt. Model bomo iztrgali iz *Half-Life 2*, da pa bi dobili občutek za postavitev in osvetljavo, smo zaenkrat uporabili nadomestni model, ki stoji natanko tam, kjer bo na koncu stal pravi model. Tako nekako naj bi bila postavljena naša končna scena.

2 Naredili smo novo fotografijo, ki bo predstavljala ozadje. To je scena, v katero želimo vkomponirati 3D model. Poleg tega je od fotografije odvisna tudi osvetlitev scene in 3D objekta na njem. Da bi bili rezultati kar se da realistični, moramo fotografirati isto sceno pri različnih osvetlitvah.



6 Vse posnetke smo naložili s fotoaparata na računalnik in jih obrezali okoli svetlobne krogle s procesom paketne obdelave. Vse fotografije morajo biti obrezane popolnoma enako, ali pa jih program *HDRShop* ne bo sprejel. Pomembno je tudi, da vse slike označite z zaporednimi vrednostmi glede na svetlost.

Skrita nevarnost

Tomaž Bratuša ta mesec razkriva, kakšna orodja uporabljajo hekerji, ki se želijo udomačiti v vašem računalniku

V tokratnem članku se bomo namesto opisovanja napadov osredotočili predvsem na to, kako napadalci po uspešnem vdoru neopaženi ostanejo znotraj sistema žrtve. Tako imenovani rootkiti so sicer samo eden izmed delčkov groženj, ki ogrožajo računalniško varnost, kljub temu pa nemalokrat pri akcijah hekerjev igrajo ključno vlogo.

Vdor v računalniški sistem je običajno povezan z veliko znanja in vloženega truda, zato napadalci po uspešnem vdoru naredijo vse, da bi do takšnega sistema lahko neopaženo dostopali tudi v bodoče. Glavni razlog, zaradi katerega napadalci vdirajo v računalniške sisteme, je iskanje informacij, zato se v napadih uporabljajo programi za beleženje pritiskov na tipke, programi za spremljanje omrežnega prometa oziroma vohljači in tako naprej. V nekaterih primerih pa je napadalčev cilj predvsem uničenje sistema, zato v sistem namesti logično bombo, ki bo po preteku vnaprej določenega časa uničila (izbrisala, šifrirala...) podatke. Vsi tovrstni programi morajo v sistemu ostati neopaženi tako pred protivirusnimi programi, kakor tudi ostalimi aplikacijami za odstranjevanje škodljive kode in sistemi IDS/IPS.

PRIKRITI ALI NE?

Večina javno znanih in bolj razširjenih programov za odpiranje zadnjih vrat kot, sta denimo *Back Orifice* in *NetBus*, niso znani po tem, da bi bili sposobni svojo prisotnost dobro prikrivati. V večini primerov so v tovrstne programe vgrajene vse mogoče funkcije, nekatere celo tako neumne kot je na primer odpiranje optičnega pogona žrtve. Tovrstne sposobnosti so vsekakor dobra zabava znotraj pisarniških okolij, nikakor pa ne sodijo med funkcije, ki jih uporabljajo bolj resni napadalci. Profesionalna orodja zato v večini primerov opravljajo samo tisto, čemur so namenjena. Napadalci se v napadih najraje zanašajo na prikritost svojega delovanja, saj žrtev v takšnem primeru ne bo ugotovila ničesar nenavadnega, zato sledov napada tudi ne bo iskala. Če povzamemo: ker ne bo suma, da se dogaja kaj nenavadnega ali nevarnega, v sistemu žrtve ne bodo opravljene forenzične preiskave in bo nevarnost razkritja napada zmanjšana povsem na minimum.

Včasih napadalec nima namena skrivati svojih aktivnosti. Eden izmed tovrstnih primerov bi bil, ko napadalec vdre v računalnik samo zaradi tega, da bi z njega poslal elektronska sporočila (grožnje, neželeno pošto, virus...). V takšnem primeru napadalca ne briga odkritje, saj bo za vse posledice morala odgovarjati žrtev. Še en primer, ko prikritost ni tako zelo pomembna, je situacija, ko je napadalčev cilj uničenje sistema tarče. Lep primer bi bil napad na sistem za zračno obrambo, v katerem bi napadalec onesposobil glavni računalnik in tako dosegel svoj namen. Tovrstno delovanje naj bi bilo prvič uporabljeno med bombardiranjem Srbije.

KAJ JE ROOTKIT?

Termin "rootkit" je med računalniškimi zanesenjaki prisoten že več kot 10 let. Rootkit je pravzaprav paket, sestavljen iz majhnih in uporabnih programov, ki napadalcu omogočajo ohranjanje dostopa na ravni korenskega (root) uporabnika. Definicija tovrstnih programov je torej naslednja: rootkit je skupek programov, ki napadalcu omogoča stalno in prikrito prisotnost v žrtvinem računalniku. Mnogi izmed tovrstnih programov omogočajo skrivanje datotek in map, prestrezanje mrežnega prometa (vohljanje oziroma "sniffing") in tudi skrivanje aktivnih procesov ter mrežnih povezav.

Kakorkoli že pa tehnologija rootkit ni sama po sebi slaba - njena uporabnost je predvsem odvisna od ljudi. Na trgu je tako veliko komercialnih programov, ki nudijo oddaljeno administracijo in prikrite vohunske zmožnosti. Tovrstne programe včasih uporabljajo tudi organi pregona in vladne službe. Članek je torej namenjen predstavitvi možnosti, ki jih tovrstni rootkiti oziroma administratorski paketi prinašajo, saj boste le s poznavanjem teh sposobni odkriti znake njihove prisotnosti.

Zakaj pravzaprav rootkiti sploh obstajajo? Rootkiti so relativno mlada pogruntavščina, medtem ko so vohunske tehnike stare, kolikor je stara vojna. Razlog za obstoj rootkitov je isti kot razlog za obstoj prisluškovalnih naprav. Ljudje bi radi videli in nadzirali delo in početje drugih ljudi. Zaradi vse večje pomembnosti informacijske tehnologije so računalniki postali le še ena v vrsti priljubljenih tarč.

Rootkiti so uporabni samo v primeru, ko je napadalčev cilj ohranitev dostopa do sistema tarče. Če je napadalčev cilj samo kraja podatkov in nato zapustitev sistema, potem napadalec nima nobenega razloga, da bi za seboj puščal rootkit. Puščanje tovrstne programske opreme za seboj je namreč enako puščanju prstnih odtisov in ostalih sledi na kraju zločina.

Rootkiti ponujajo v osnovi dve primarni funkciji: oddaljeno upravljanje in prisluškovanje. Oddaljeno upravljanje in nadzor lahko vključuje nadzor datotek in dostopanje do ukaznih vrstic, kot denimo *cmd.exe*, *bin/bash*... Priskuškovanje je metoda s pomočjo katere napadalec prestreza promet v lokalnem omrežju, prestreza pritiske posameznih tipk in prebira elektronsko pošto. S tovrstnimi metodami napadalec prestreza gesla, dokumente in tudi ključe, ki se uporabljajo za šifriranje povezav.

Kot smo že omenili, rootkite legitimno uporabljajo predvsem državni organi, ki so udeleženi v preiskovanje kaznivih dejanj, saj jim omogočajo lažje pridobivanje dokazov. Najbolj popularna kazniva dejanja, pri katerih pride uporaba rootkitov v poštev, so: vdor v računalniški sistem, otroška pornografija in piratstvo (v zadnjem času je bil na tem področju dejaven predvsem Sony).

Drugo področje, na katerem so rootkiti ravno tako zelo uporabni, je tako imenovano področje internetne vojne, pri čemer oborožene sile različnih držav poskušajo onesposobiti kritično infrastrukturo sovražne države. Veliko bolje je namreč onesposobiti elektrarne s pomočjo napada na računalniške sisteme kot pa elektrarne preprosto bombardirati. Če jih bombardiramo, povzročimo visoke stroške pri obnovi in uporabi v bodoče, ko bo ozemlje že pod našim nadzorom. V primeru elektronskega napada ima napadalec prednost v tem, da je elektrarna uporabna in pripravljena na zagon že takoj po odstranitvi sovražne kode.

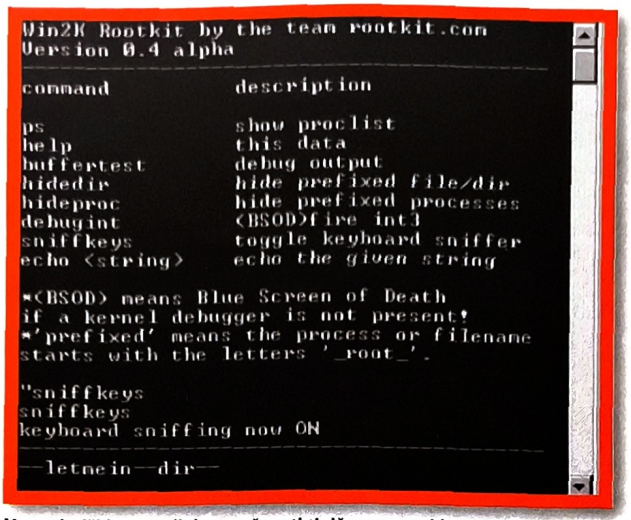
DELOVANJE ROOTKITOV

Rootkiti delujejo po enostavnem principu, imenovanem modificiranje. Programska oprema je ustvarjena zato, da sprejema določene odločitve na podlagi posredovanih podatkov. Rootkit je preprosto rečeno dejavnik, ki povzroči spremembo programske opreme, da bo ta sprejemala napačne odločitve. V računalniških sistemih obstaja veliko mest, ki so za tovrstne modifikacije še posebno primerna. Omenimo jih nekaj, ki so najpogosteje v rabi.

KRPANJE

Izvršilna koda (včasih imenovana tudi binarna koda) je sestavljena iz serije stavkov, ki so kodirani kot podatkovni biti. Tovrstni biti prihajajo v specifičnem vrstnem redu, ki ima za računalnik poseben pomen. Če napadalcu uspe spremeniti ključne bite, se s tem spremeni tudi celotna logika programa. Tovrstna tehnika se včasih imenuje krpanje oziroma "patching". Ker programi niso inteligentni so podvrženi temu, da naredijo natančno tisto, kar jim je naročeno in nič drugega. To je eden izmed razlogov, zakaj modifikacije napadalcem ponavadi tako dobro uspevajo.

Tovrstno krpanje kode je ena izmed glavnih tehnik, ki jo pri svojem delu uporabljajo tako imenovani krekerji ("crackers"),



Uporabniški vmesnik in zmožnosti tipičnega rootkita na nivoju jedra.

ki na ta način premagujejo različne zaščite pred kopiranjem in omejitve programov.

SPYWARE

Včasih pridemo v situacijo, ko nek program modificira oziroma okuži drug program s sovražno kodo, popularno imenovano spyware. Nekatere tovrstne spremembe nato napadalcu omogočajo sledenje obiskanih spletnih strani okuženega uporabnika, pridobivanje elektronskih naslovov ter uporabniških imen in gesel. Kot rootkite, je tudi spyware izredno težko odkrivati, saj se integrira na primer v spletni brskalnik ali v okolje kakšnega drugega programa, od koder ga je težko odstraniti. Tovrstni primerki nato na vaše namizje postavijo dodatne ikone in povezave do različnih pornografskih spletnih strani in izdelkov. Seveda je največja tarča tovrstnih napadov ravno Microsoft s svojim v Windows integriranim spletnim brskalnikom.

IZVORNA KODA

Včasih je programska oprema modificirana dobesedno pri izvoru. Programer v takšnem primeru vstavi v program škodljivo kodo in to je tudi eden izmed razlogov, zakaj se nekatere obrambne sile in vladne ustanove tako izogibajo odprti kodi oziroma Linuxu. Odprtokodni sistemi namreč omogočajo, da praktično kdorkoli v aplikacijo oziroma sistem dodaja svojo kodo. Seveda se nakatere bolj pomembne aplikacije (*Bind, Apache, Sendmail...*) pozorno pregledajo, da v njih ni očitnih varnostnih problemov vendar se lahko upravičeno vprašamo, ali kdo res pregleda celotno kodo odprtokodnega operacijskega sistema, vrstico za vrstico. Če to res počnejo, potem pri tem zanesljivo ne iščejo varnostnih lukenj, saj se jih vsako leto

VprašajteGregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri kviz

Vprašanja iz dežele računalnikov

1 **Kaj pomeni E v akronimu MOSFET?**
a) Extended
b) Effect
c) Emitter
d) Electrical

2 **Za kateri programski jezik je veljavna sintaksa "LET A$=B$"?**
a) FORTH
b) ALGOL
c) BASIC
d) APL

3 **"GOD is REAL, unless declared INTEGER" je (neumno) sporočilo katerega jezika?**
a) BASIC
b) FORTRAN IV
c) COBOL
d) C

4 **Kateri od naštetih ni akronim za strojno opremo?**
a) MMU
b) FPU
c) BCD
d) UART

5 **Na katero tehnologijo se nanaša termin "destruktivno branje"?**
a) Disk
b) Core
c) CD-R
d) Paper Tape

Odgovori na strani 99

Čisto brezplačna pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**.

Pomoč prihaja

Že pred leti je postal popolnoma nedojemljiv za tarnanje bralcev *PCF*, tokrat pa se Gregor Mraz spopade z najnovejšim valom vaših pisem

Ste izgubili podatke? Gregor ima tipično zvito, a enostavno rešitev.

TRDI DISKI
Mrtev disk

V Imam dodaten trdi disk v računalniku, na katerem je shranjena večina mojih podatkov. Pred kratkim sem skuril enega od mikročipov na njem. Rad bi vedel, če obstaja kak način za dostop do podatkov na takšnem disku. Podatki so zame neprecenljivi, zato jih nujno potrebujem. Datotek, ki so na disku, ne morem dobiti nikjer drugje.

DANIEL

OK, gremo se malce elektronike: kako točno veš, da si "skuril enega od mikročipov"? Na osnovni plošči ni skoraj ničesar drugega, zato lahko vsak samozvani tehnološki guru kadarkoli samozavestno trdi, da je katerakoli nedelujoča plošča "skurjena". S trdimi diski je drugače. Ti so namreč že skoraj bogokletna kombinacija različnih tehnologij: elektronskih, mehanskih, kvantnih in logičnih komponent. Edini način, da bi prepoznal "skurjen" mikročip, bi bila črna packa ali stopljen cin. Če se ti je zgodila podobna apokaliptična katastrofa, bi lahko podatke rešil precej enostavno, in sicer s pre-saditvijo vezja iz identičnega darovalca. Na žalost pa je to podobno trditvi, da je svinec mogoče enostavno spremeniti v zlato s pomočjo filozofovega kamna. Sam sem to že nekajkrat naredil (popravil trdi disk; žal mi svinca še ni uspelo spremeniti v zlato), a je šlo za pare diskov, ki so bili kupljeni istočasno, kar pomeni, da ni šlo le za identične proizvajalce, temveč tudi diske s serijskimi številkami, so bile skorajda identične. Če bi našel isti disk iz druge serije, bi bila možnost reševanja podatkov precej nižja. Zato imaš srečo, da obstajajo podjetja, ki se s tem ukvarjajo (na primer **www.mikro-sistemi.si**), res pa je, da ti za takšno početje zaračunavajo ogromno denarja. Če so tvoji podatki neprecenljivi tudi v finančnem smislu, jih pokliči.

SPODBIJANJE
Priročna amnezija

V Pred časom si nekemu uporabniku pomagal, ker je izgubil geslo za Windows 2000 in pomoč je bila POPOLNOMA NAPAČNA! Poglej na www.lostpasswords.com, TEPEC! NIMAŠ KAJ DOSTI POJMA, KAJNE? ZAKAJ NE BI LJUDEM DAL POŠTENEGA ODGOVORA, NAMESTO DA JIM POVEŠ, NAJ FORMATIRAJO DISK, BEDAK?

NORI MATO

OČe sem čisto iskren, mi je popolnoma vseeno za vse različne načine, s katerimi je mogoče povrniti izgubljeno geslo, pa če so še tako enostavni. **Lostpasswords.com** nisem izpustil zato, ker za stran ne bi vedel, temveč zato, ker nikoli ne bom verjel, da se programi za "obnavljanje" izgubljenih

državah po svetu. Poskusi na Amazonu. Alternativa je seveda uporaba mobilnega telefona, ki ga lahko z računalnikom povežeš prek infrardečega vmesnika ali Bluetootha. (Vseeno pa boš potreboval adapter za napajanje, če imaš namen na potovanju notesnik uporabljati več kot nekaj ur).

USB

Težave s pomnilniško kartico

V Imam nekoliko starejši notesnik Sony Vaio z Windows 2000. Imam tudi digitalni fotoaparat, ki uporablja pomnilniške kartice SD. Fotoaparat lahko prek USB povežem z notesnikom in prenesem slike, rada bi pa slike prenesla tudi nazaj v fotoaparat, da bi jih lahko natisnila z Epson PictureMate. Za to sem kupila čitalnik na vodilu USB, a ga notesnik ne prepozna, čeprav na čitalniku piše, da je združljiv z Windows 2000. Lučka na čitalniku se po vklopu samo za kratek čas prižge, potem pa ugasne in ga ne morem uporabljati.

MELITA

O Očitno vrata USB na notesniku ne premorejo dovolj moči, da bi napajala čitalnik. Nekateri zgodnejši modeli notesnikov Vaio z le enimi vrati USB ta vrata napajajo z manj toka, kot pravijo specifikacije za standard USB. Fotoaparat to ne gane, ker ima lastno napajanje, čitalnik pa je odvisen od napajanja prek vodila USB. Če si omisliš vozlišče USB z lastnim napajanjem (ta so že blazno poceni) bi ta problem rešila, pa še splačalo bi se ti, če boš v prihodnosti želela uporabljati še kakšno podobno napravo, ni pa nujno, ker lahko fotoaparat uporabiš tudi za zapisovanje podatkov. Če se fotoaparat v My Computer pojavi kot zunanji disk, lahko slike preprosto povlečeš na kartico. Na celo zadevo lahko gledaš na dva načina: lahko da si po nepotrebnem zapravljala denar za čitalnik ali pa si prihranila denar za vozlišče USB.

MONITORJI

Ljubim Hz

V Kliknil sem na lastnosti zaslona, nato pa še na Settings, kjer sem kliknil na Advanced in frekvenco osveževanja spremenil s 60Hz na 100Hz. Ko zdaj zaženem računalnik, je zaslon prazen in ničesar ne vidim. Zdaj se sploh več ne morem prijaviti v sistem. Pomagaj mi, prosim!

RADO

O To pismo ti je prav dobro uspelo, glede na to, da na zaslonu ničesar ne vidiš. Najprej pa bi ti rad povedal naslednje: če postaviš prst na preslednico, poiščeš desni rob le-te in premakneš prst za eno tipko navzgor in še eno desno, boš našel piko. To ločilo je zelo uporabno. Preizkusi ga. Kmalu. Naslednja tipka, s katero se je dobro seznaniti, je **[F8]**, ker jo lahko uporabiš za zagon računalnika v varnem načinu. Ponovno zaženi računalnik in pritiskaj na tipko [F8], dokler se ne pojavi meni, v katerem lahko zaženeš varni način (Safe Mode) in izberi enega brez ukazne vrstice. To te bo vrglo v namizje Windows z ločljivostjo VGA, ki je na pogled resda grda kot sam hudič, boš pa vsaj videl namizje. V varnem načinu lahko frekvenco osveževanja povrneš na pravo (torej tistih 60Hz) in ponovno zaženeš računalnik v normalni način. Upam, da si se iz tega naučil, da se ne splača igrati s temi nastavitvami.

TRDI DISKI

Smrt diska

V Računalnik moje zaročenke je doletela nenadna smrt! Ker je študentka in ima vse svoje delo shranjeno na računalniku, je verjetno jasno, da je bilo solz za cel škaf. Še posebej grdo me je gledala, ko sem ji navrgel, da sem ji že stokrat povedal, naj si dela varnostne kopije. Ko se računalnik zažene, se prikaže naslednje skrivnostno sporočilo "1720- SMART Hard Drive Detects Imminent Failure. Your hard disk drive is detecting an imminent failure. To ensure no data loss, back up and replace this hard disk drive immediately".

Računalnik se enako obnaša že več kot leto dni. Ko sem pritisnil na tipko [F1], se je njen računalnik normalno zagnal v Windows in vse je delalo. Stavim, da se zdaj sprašuješ, zakaj ni naredila varnostnih kopij, čeprav sem ji rekel, naj to naredi. Sam se tudi sprašujem!

No, zdaj se ob zagonu prikaže drugačno sporočilo, in sicer "Windows could not start because the following file is missing or corrupt: <WINDOWS ROOT>\SYSTEM32\hal.dll".

Žal moje poznavanje računalnikov ni dovolj obsežno, da bi znal reševati težave. Upam, da mi ne bo treba formatirati diska in ponovno nameščati Windows, s čimer bi moja deklica izgubila vse pomembne podatke. Sam nimam srca, da bi ji to povedal, zato te prosim, da ji poveš ti.

ROBERT

O Z veseljem ji bom povedal, še prej bi pa rad vedel naslednje: ali se res želiš poročiti z nekom, ki je zmožen preslišati in ignorirati tvoje nasvete prav vsak dan, celo leto dni? Kaj bo šele, ko bosta imela otroke? Takšno obnašanje je namreč dedno. To pa je tvoj problem, zato se sam ubadaj z njim. Moje sporočilo, ki ga lahko pokažeš zaročenki, pa je naslednje:

Draga bodoča gospa Robertova,
Tvoj trdi disk je mrtev, podatkov ne moreš več obnoviti, tvoj zaročenec te nima več rad in je prevelik strahopetec, da bi ti to sam povedal. Lep dan želim še naprej.
S spoštovanjem in tako naprej, Gregor.

VIRUS MESECA

Ime Bropia
Vzdevki W32.Snow.A
Vrsta Virus
Okolje Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbrisov <100
Virulenca Nizka
Nevarnost Srednja
Prvič zaznan 1. 3. 2005

Simptomi

W32.Snow.A lahko zažene napade "ARP poisoning". Tabelo ARP vzdržuje vsaka omrežna naprava za usklajevanje logičnega naslova IP s fizičnim naslovom MAC. Če naprava ne pozna naslova MAC za cilj paketa, pošlje zahtevo ARP. Virus, ki pošilja lažne odzive ARP lahko poškoduje tabelo ARP in odreže dele omrežja.

Preventiva

Ker protokol ARP deluje znotraj omrežja, mora biti virus nameščen na enem od lokalnih računalnikov. W32.Snow.A se skriva v klasični izvršilni datoteki .exe, zato zanj velja klasična preventiva.

Zdravilo

Virus se bo skril v mapo Windows kot ctfmon.exe. To bo seveda marsikoga zmedlo, saj v mapi Windows\System obstaja tudi popolnoma legitimna datoteka ctfmon.exe. Snow.A se prilepi na vsako datoteko .exe na disku. Če boste zbrisali Windows\ctfmon.exe, se bo ta spet pojavila, ko boste pognali okuženo datoteko, zato poskrbite, da bo protivirusna zaščita posodobljena ali pa pač formatirajte disk in ponovno namestite Windows.

Več informacij

tinyurl.com/z2tpu

Odgovori 1b 2c 3b 4c 5b

Največkrat nagrajene rešitve in najboljša zaščita pred virusi, trojanci, spywareom, adwareom, spamom, krajo identitete in hackerskimi vdori!

Antivirus Firewall Antispam

Zastopa in prodaja: SI SPLET d.o.o., Dolenjska c. 76, Ljubljana, tel.: 01 428 94 05, faks: 01 428 94 06, email: info@sisplet.com, web: www.sisplet.com

SI SPLET
Varuje vaš digitalni svet

Plošča, ploščica

Ali želite svoj stroj za igre pretvoriti v nadgradljiv sistem, ob katerem se bodo vsi slinili? Ogledali smo si deset osnovnih plošč višjega razreda, ob katerih bo stekla kakšna kapljica sline

MSI RS480M2-IL
str. 103

Gigabyte GA-8N-SLI Pro
str. 103

Gigabyte K8N Pro SLI
str. 104

Foxconn WinFast NF4SK8AA
str. 104

Foxconn NF4SLI7AA
str. 105

ECS KN2 SLI
str. 105

Abit AW8-MAX
str. 106

Asus A8N32-SLI Deluxe
str. 106

Asus P5N32-SLI Deluxe
str. 107

Gigabyte GA-Turbo
str. 107

Da bi kar najbolje izkoristili najnovejšo računalniško tehnologijo, potrebujete vsega po dvoje. Dvojedrni procesor, dve grafični kartici, dvokanalni pomnilniški krmilnik, RAID in še bi lahko naštevali. Podvajanje osnovnih komponent računalnika je torej pravi korak naprej. Ne gre pa le za nakup pravega procesorja, grafične kartice, pomnilnika in trdega diska – potrebovali boste tudi osnovno ploščo, ki lahko z vsem naštetim upravlja. V tokratnem supertestu smo si zato ogledali pet najboljših osnovnih plošč za Intelove in AMD-jeve procesorje, da bi ugotovili, katero se splača kupiti.

Če že nekaj časa niste nadgradili svojega računalnika ali osnovne plošče, se pripravite na šok. V zadnjem letu dni se je ogromno spremenilo, predvsem pri osnovnih ploščah za prave navdušence. Verjetno že veste, da se vodilo AGP poslavlja, a bo marsikoga presenetilo, kako hitro in v kakšnem obsegu ga je nadomestilo vodilo PCI Express – niti ena sama osnovna plošča na tem supertestu nima več starega vodila. To ni le trik, ki bi ga poskusili izvesti, da bi vas prisilili v nadgradnjo; gre samo za tisto, kar proizvajalci osnovnih plošč prodajajo kot vročo robo. Ko je govora o igrah, je jasno, da pari grafičnih kartic hitro postajajo standard.

DOSTOP DO PODATKOV

Spremenile pa se niso samo grafične kartice – vmesniki za trde diske so prav tako naredili

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135

Gigabyte K8N Pro SLI

Cena Ok. 29.000 SIT (120,45€) Na spletu www.giga-byte.com

Izbor uredništva PCFormat

Nbomo se pretvarjali, da gre za novo ploščo, saj je na trgu že od lanske pomladi. Kljub temu pa je danes ravno tako pomembna, kot je bila takrat, če ne še bolj, predvsem zaradi nizke cene. Pri izbiri primerne osnovne plošče za igre se vam cena mogoče ne zdi najpomembnejši faktor, a vseeno pomislite, da lahko denar, ki ga prihranite pri nakupu plošče, porabite na primer za boljšo grafično kartico.

Plošča je zgrajena na trdnih temeljih nabora nForce4 SLI, pri Gigabytu pa so poskrbeli za rešitev, ki ponuja ravno dovolj dodatkov brez nepotrebnih dodatnih stroškov. Na plošči je tudi nekaj prijetnih presenečenj, kot sta na primer 800MB/s FireWire in konfiguracija dual-BIOS.

Zmogljivosti so več kot solidne, če ne že odlične, saj si je plošča prisvojila prvo mesto v testu z eno kartico v *Far Cry* in drugo mesto v *Doom 3*. Rezultati plošč za Athlone 64 so si tako podobni, da so razlike večinoma bolj akademske narave, zato so druge lastnosti plošč, kot je na primer cena, pri vsem skupaj še toliko bolj pomembne.

PODROBNOSTI

Podprti procesorji
AMD Athlon 64, X2, FX

Nabor
nVidia nForce4 SLI

Pomnilnik
Dvokanalni DDR400

Grafični vmesnik
2 x PCI Express x 16

Razširitvene reže
2 x PCI, 1 x PCIe x 1

TESTI

PCMark05 **4.453**

3DMark05 **3.761**

Doom 3 **110,8fps**

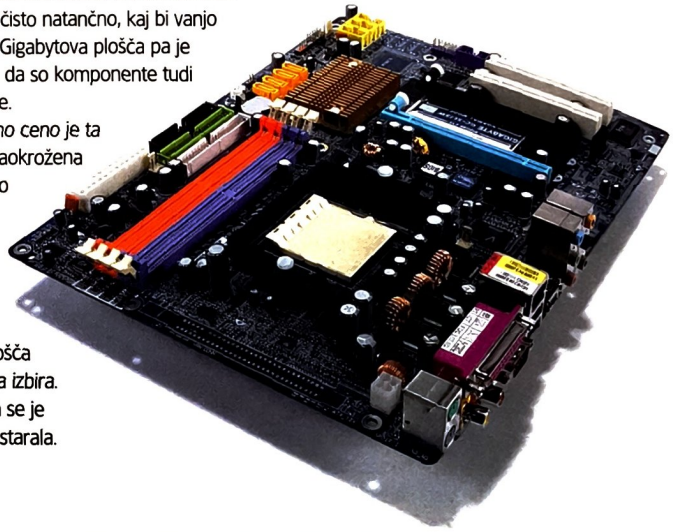
Far Cry 1.33 **63,09fps**

Windows Media Encoder **2min 51s**

Vezno čipovje na plošči je pasivno hlajeno, in sicer z velikanskim hladilnikom. Čeprav nima naprednejših hladilnih rešitev, ki jih uporabljajo nekateri drugi proizvajalci, pa je sistem še vedno mogoče nekoliko naviti. Če bi želeli še kaj več, pa je hladilnik na veznem čipu mogoče enostavno zamenjati. Foxconn ima podobno rešitev z dodatno režo PCI, a ne vemo čisto natančno, kaj bi vanjo sploh namestili, Gigabytova plošča pa je zasnovana tako, da so komponente tudi veliko bolje vidne.

Za zahtevano ceno je ta plošča odlično zaokrožena izbira. Če si lahko privoščite več, lahko izbirate med kar nekaj hitrejšimi modeli, za tako ceno pa je ta plošča veliko bolj zdrava izbira. Moramo reči, da se je zares odlično postarala.

92% **PCF pravi...** "Starosta med ploščami, ki je tudi modra odločitev. Odlična plošča za ta denar."



Foxconn WinFast NF4SK8AA

Cena 26.400 SIT (110,06€) Na spletu www.foxconnchannel.com

Nabor nForce4 SLI je našel svoje mesto tudi na osnovni plošči, ki cenovno čepi nekje pri dnu razreda. Obstaja pa nekaj pomembnih razlik med tem naborom in novejšimi različicami. Ta izvirni nabor nForce4 SLI deluje namreč pri x8 v SLI, novejše različice naborov pa pri x16. Kot boste ugotovili, pa to ni tako slabo, kot se mogoče zdi...

Če vržete oko na rezultate testov, vam bo jasno, da novejši nabori očitno ne pogojujejo višjih zmogljivosti. Ta plošča se je uvrstila v sam vrh v *3DMarku05* v načinu SLI. V prejšnji generaciji programa sicer ni dosegla tako dobrih rezultatov, je bila pa vseeno pošteno hitra. Čeprav so pri Foxconnu že razvili rešitev, pri kateri mečkanje s premostitveno kartico SLI, veliko kot modul SODIMM, ni več potrebno, pa so se pri tej plošči odločili za staro vrsto rešitve. To seveda pomeni, da je nadgradnja na SLI nekoliko težavnejša, kot bi po našem mnenju naj bila. Glede na to, da bo nadgradnja enkratno početje, pa vas to ne bi smelo pretirano skrbeti.

Plošča je tudi dobro oblikovana, tako da je dovolj prostora med pomnilniškimi moduli in primarno režo za grafično kartico. Res pa je, da med obema režama za grafične kartice ni veliko prostora, tako da se lahko zgodi, da boste imeli pri uporabi večjih kartic težave s pretokom zraka.

Ostale specifikacije so prav tako dobre; spodoben integriran zvočni čip 7.1, dve gigabitni mrežni kartici ter toliko vrat USB, da se nam jih sploh ni ljubilo šteti in FireWire. Omogočeno je tudi navijanje, a če smo iskreni, ima Gigabytova plošča vse našteto, pa še cenejša je.

PODROBNOSTI

Podprti procesorji
AMD Athlon 64, X2, FX

Nabor
nVidia nFirce4 SLI

Pomnilnik
Dvokanalni DDR400

Grafični vmesnik
2 x PCI Express x 16

Razširitvene reže
3 x PCI, 2 x PCI-E x1

TESTI

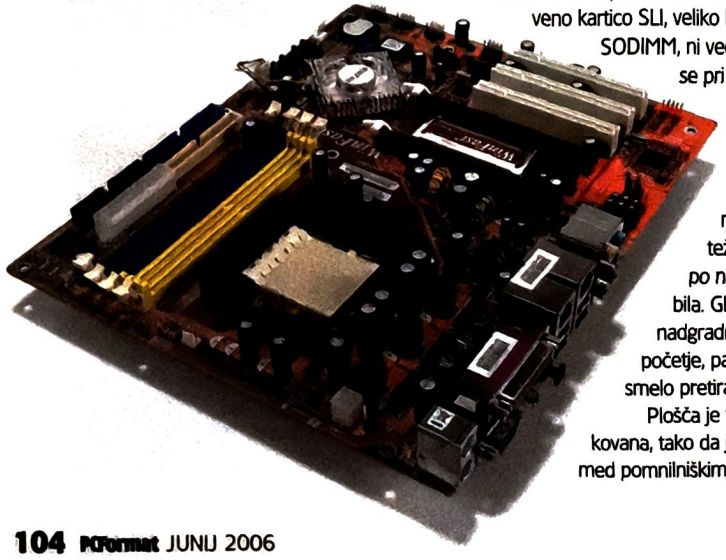
PCMark05 **4.448**

3DMark05 **3.762**

Doom 3 **109,6fps**

Far Cry 1.33 **62,86fps**

Windows Media Encoder **2min 51s**



Dober nakup PCFormat

87% **PCF pravi...** "Dobre lastnosti – bolje bi se odrezala, če konkurenca ne bi bila tako močna."

Foxconn NF4SLI7AA

Cena 45.900 SIT (184,27€) Na spletu www.foxconnchannel.com

Intel je leta 2005 izdal celo serijo naborov, ki podpirajo različne procesorje, ne da bi razmišljal o tem, kako se bodo z novostmi spopadali proizvajalci. nVidiin nForce4 SLI pa je držal korak z Intelovim vihranjem, saj nabor podpira tudi dvojedrne procesorje, vključno z 1.066MHz čipi Extreme Edition. Gre torej za nabor, ki je pravzaprav zelo pametna izbira, zato ne preseneča, da Foxconn še vedno vgrajuje te nabore na osnovne plošče za navdušence.

Ker pri Foxconnu očitno niso bili zadovoljni samo z rešitvijo RAID, ki je integrirana v nVidiin nabor, so na ploščo dodali še krmilnik SATA II RAID podjetja Silicon Image, tako da je na ploščo mogoče priključiti kar šest diskov. V lonec so vrgli še IEEE1394b, de gigabitni mrežni kartici in zvočni čip 7.1, tako da je mera resnično polna, vse komponente pa so na tej oblikovno odlično zasnovani plošči jasno označene. Žal pa se bo potrebno spet ubadati s kartico SLI, ki je prav tako nadležna za namestitev kt Gigabytova rešitev. Primerjav z Gigabytovo ploščo K8-SLI Pro pa s tem še ni konec – po zmogljivostni plati med obema ploščama praktično ni nobenih razlik.

PODROBNOSTI

Podprti procesorji
Pentium 4, Pentium D

Nabor **nVidia nForce4 SLI Intel Edition**

Pomnilnik
Dvokanalni DDR2-667

Grafični vmesnik
2 x PCI Express x 16

Razširitvene reže
2 x PCI, 2 x PCIe x 1

TESTI

PCMark05 **4.542**

3DMark05 **3.880**

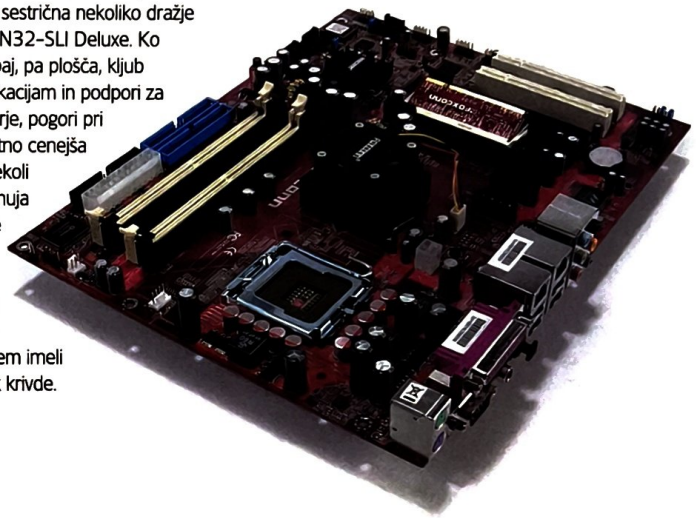
Doom 3 **102,3fps**

Far Cry 1.33 **64,11fps**

Windows Media Encoder **3min 46s**

Aktivno hlajenje na severnem mostu omogoča nekaj navijanja, ki je v BIOS-u dobro podprto. Nova različica nabora podpira tudi delovanje x16 v načinu SLI, tako kot AMD-jeva rešitev, a je v realnem delovanju le malo razlik. Sčasoma bi lahko bile razlike med x8 in x16 dobro vidne, tako da je ta plošča samo revna sestrična nekoliko dražje Asusove plošče P5N32-SLI Deluxe. Ko seštejemo vse skupaj, pa plošča, kljub impresivnim specifikacijam in podpori za najnovejše procesorje, pogori pri ceni. Čeprav je znatno cenejša od praktično katerekoli Intelove rešitve, ponuja enako kot Gigabyte K8-SLI Pro, ki je znatno cenejša, zato vam te plošče ne moremo priporočiti, ne da bi pri tem imeli kar pošten občutek krivde.

73% **PCF pravi...** "Bila bi fantastična, če bi bila nekoliko cenejša, a za to ceno ne ponuja dovolj."



ECS KN2 SLI

Cena Ok. 48.000 SIT (198,30€) Na spletu www.ecs.com.tw

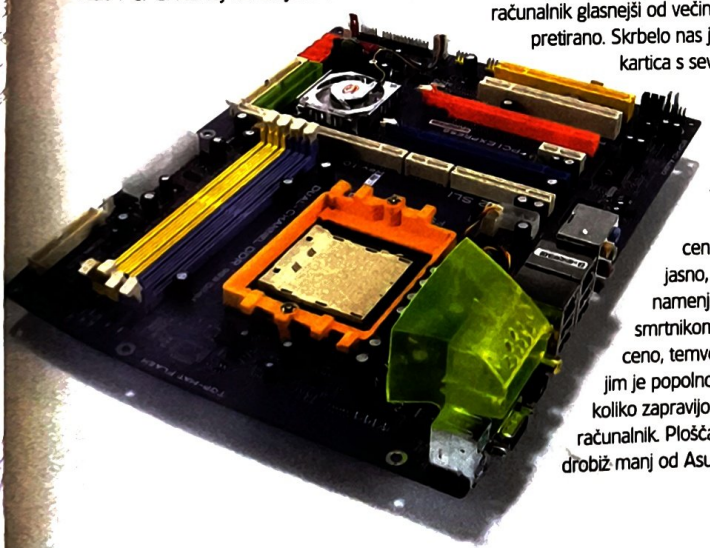
Vredno ogleda PCFormat

Podjetje ECS slovi po prav nedoumljivih izboljšavah, na račun katerih njihove osnovne plošče resnično izstopajo. Pri KN2 SLI so ubrali isto taktiko, saj je na ploščo vgrajena kartica polne velikosti, ki se razteza po vsej širini plošče, in sicer na mestu, kjer bi pričakovali primarno režo PCI-E. Na tej kartici je severni most, ki podpira SLI x16, kar pomeni, da je ECS-jeva rešitev precej drugačna od vseh ostalih plošč s podnožjem 939 na tem testu.

Pri ECS so skočili še na vlak, ki pelje v deželo preurejanja zadnje stranice plošč ATX, saj so se znebili starih vrat, ki jih je zamenjal fluorescentno zelen izpušni ventilator, ki skrbi za hlajenje napajalnega vezja. Zaradi tega je računalnik glasnejši od večine ostalih, a ne pretirano. Skrbelo nas je tudi, da bo kartica s severnim mostom preprečevala kroženje zraka, a je ravno dovolj nizka, da to ni problem.

Vrzite oko na ceno, pa vam bo jasno, da ta plošča ni namenjena navadnim smrtnikom, ki gledajo na ceno, temveč vsem tistim, ki jim je popolnoma vseeno, koliko zapravijo za noro hiter računalnik. Plošča stane samo drobiž manj od Asusove A8N32-SLI Deluxe, za zadovoljevanje moči željnih ljubiteljev iger pa se ne zanaša samo na nove igrače. Zmogljivosti so tiste, ki štejejo, zato na srečo vseh potencialnih kupcev plošča na tem področju prav blesti. *Doom 3*, *3DMark03* in kodiranje v Windows Media vsi kažejo, da je ta plošča preprosto številka ena. Kjer ji ni uspelo zmagati, pa je prišla nevarno blizu prvakom testov.

Pri tem pa vas moramo opozoriti na nekaj pomembnega – oglejte si rezultate testov in ugotovili boste, da se plošče po zmogljivostih le malenkostno razlikujejo. Prednosti te plošče so znatne in tiste tri slike v sekundi lahko pomenijo razliko med (navideznim) življenjem in smrtjo, vprašanje pa je, če se splača za tako majhno razliko plačati tolikšno ceno.



PODROBNOSTI

Podprti procesorji
AMD Athlon 64, X2, FX

Nabor
nVidia nForce4 SLI X16

Pomnilnik
Dvokanalni DDR400

Grafični vmesnik
2x PCI Express x16

Razširitvene reže
2 x PCI, 1 x PCIe X1

TESTI

PCMark05 **4.460**

3DMark05 **3.762**

Doom 3 **112,3fps**

Far Cry 1.33 **62,82fps**

Windows Media Encoder **2min 46s**

86% **PCF pravi...** "Zmogljivostno je plošča izjemna in celo malce čudaška, a je predraga."

Abit AW8-MAX

Cena Ok.50.000 SIT (205,64€) Na spletu www.abit.com.tw

Intelova nabora 955X in ICH7R bi naj bila idealna rešitev za "navdušence", ko sta se pojavila na trgu, dejansko pa jima je uspelo samo delno paniranje nVidiinemu odličnemu naboru nForce4. Podpora za najhitrejše Intelove procesorje in SATA II RAID bosta vsekakor prepričala kar nekaj ljubiteljev Intelovih rešitev, pri Abitu pa so to ploščo opremili še z enim krmilnikom SATA II, dvema gigabitnima mrežnima karticama, vmesnikom FireWire in µGuru (Abitovim inteligentnim čipom za navijanje in nadzor nad sistemom).

Teoretično je na ploščo mogoče namestiti kar 8GB pomnilnika DDR2 667, čeprav so na plošči samo štiri reže, 2GB moduli pa so tako redki kot zobje pri ptičih. Pomnilniške reže so postavljene veliko bolj proti sredini plošče kot pri drugih modelih, kar pomeni, da so bliže reži za grafično kartico. Zaradi tega je nameščanje dodatnih pomnilniških modulov na ploščo prav težaško delo, saj je za nameščanje potrebno odstraniti grafično kartico.

Zadnja moda pri proizvajalcih osnovnih plošč je, da na ploščah ni več glasnih ventilatorjev na veznih čipih. Namesto teh vse pogosteje vidimo rešitve s cevmi za odvajanje toplote, pri Abitu pa so to vsekakor izvedli s slogom. Velik hladilnik na severnem mostu je z debelo cevjo povezan z impresivnim hladilnikom na zadnji stranici. To seveda pomeni, da so starejša priključna mesta dobila nov dom na vodilu PCI, kar seveda odžira dragocen prostor za razširitve, še posebej, ker zvočna kartica 7.1 že sama po sebi zasede najnižjo režo.

Ker plošča ne podpira uporabe dveh grafičnih kartic, je seveda manj privlačna za resne igralce, tako da je še bolj jasno, zakaj je Intel predstavil nov nabor i975. Smešno bi bilo trditi, da se ploščo splača kupiti, če ne nameravate uporabljati SLI, saj je na trgu kar nekaj plošč, ki dokazujejo, da za tovrstno podporo ni potrebno obubožati.

PODROBNOSTI

Podprti procesorji
Intel Pentium 4, Pentium 4 EE, Pentium D, Pentium XE, Celeron D

Nabor
Intel 955X + ICH7R

Pomnilnik
Dvokanalni DDR2-800

Grafični vmesnik
1 x PCI Express x 16

Razširitvene reže
2 x PCI, 2 x PCIe x 1

TESTI

PCMark05 **4.538**

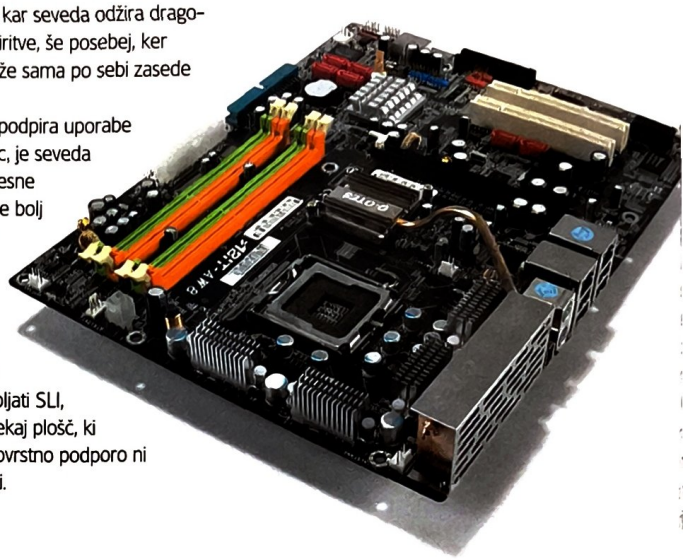
3DMark05 **3.866**

Doom 3 **102,6fps**

Far Cry 1.33 **64,28fps**

Windows Media Encoder **3min 44s**

61% **PCF pravi...** "Dobra plošča, a je draga, glede na to, da gre za platformo za eno samo grafično kartico."



Asus A8N32-SLI Deluxe

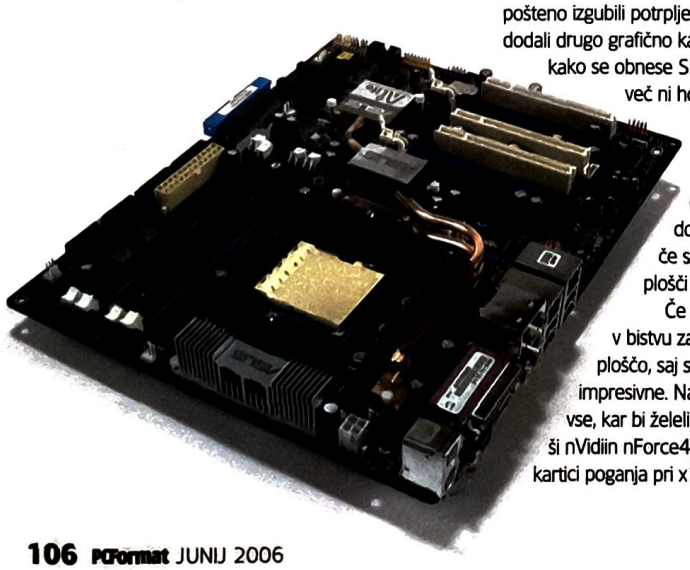
Cena 60.900 SIT (255,68€) Na spletu www.asus.com

Naše dosedanje izkušnje z Asusovimi osnovnimi ploščami so v naša življenja prinesle kar nekaj muk. Možnosti so pri vseh odlične, veliko pozornosti je bilo namenjene izboljšavam in navijanju, a smo med našimi srečanji s temi ploščami vedno naleteli na težave. Ne glede na to, kako nam je A8N32-SLI Deluxe všeč, si žal ne moremo pomagati, da se ob njej ne bi počutili nekoliko nelagodno.

Pred testiranjem smo se igračkali s to ploščo in FX-60. Nadgradili smo BIOS, potem pa se plošča preprosto ni hotela več igrati. Asus podpira oživljanje BIOS-a z diskete, a je ta možnost začela delati komaj po kar nekaj poskusih, tako da smo že pošteno izgubili potrpljenje. Ko smo v sistem dodali drugo grafično kartico, da bi testirali, kako se obnese SLI, se plošča prav tako več ni hotela zagnati, dokler nismo ponastavili CMOS-a. Te težave bi lahko pripisali dejstvu, da smo pač dobili okvarjeno ploščo, če se ne bi ponovile še pri plošči za Pentium 4.

Če odmislimo težave, gre v bistvu za odlično osnovno ploščo, saj so specifikacije prav impresivne. Na plošči boste našli vse, kar bi želeli, nabor pa je najnovejši nVidiin nForce4, ki lahko obe grafični kartici poganja pri x16. To seveda pomeni, da ima plošča dolgo življenjsko dobo v SLI. A8N32-SLI Deluxe je tudi odlična plošča za vse, ki bi radi sestavili tih računalnik, saj nanjo pri Asusu niso namestili niti enega samega ventilatorja, cevi za odvajanje toplote pa svoje delo odločno opravljajo, saj zelo uspešno odvajajo toploto stran od veznega čipovja k procesorju.

Kljub temu, da je plošča dosegla odlične rezultate v nekaterih testih, pa je bila v SLI najpočasnejša na testu, v Far Cry pa se je uvrstila celo v sam rep. Pri Asusu redno izdajajo nove nadgradnje za BIOS-e, a vam zaenkrat priporočamo, da si ogledate katero drugo ploščo, tudi predhodnico tele, A8N-SLI Deluxe, ki je tudi znatno cenejša.



PODROBNOSTI

Podprti procesorji
AMD Athlon 64, X2, FX

Nabor
nVidia nForce 4 SLI X16

Pomnilnik
Dvokanalni DDR400

Grafični vmesnik
2 x PCI Express x 16

Razširitvene reže
3 x PCI, 1 x PCIe x 1

TESTI

PCMark05 **4.448**

3DMark05 **3.664**

Doom 3 **109fps**

Far Cry 1.33 **59,79fps**

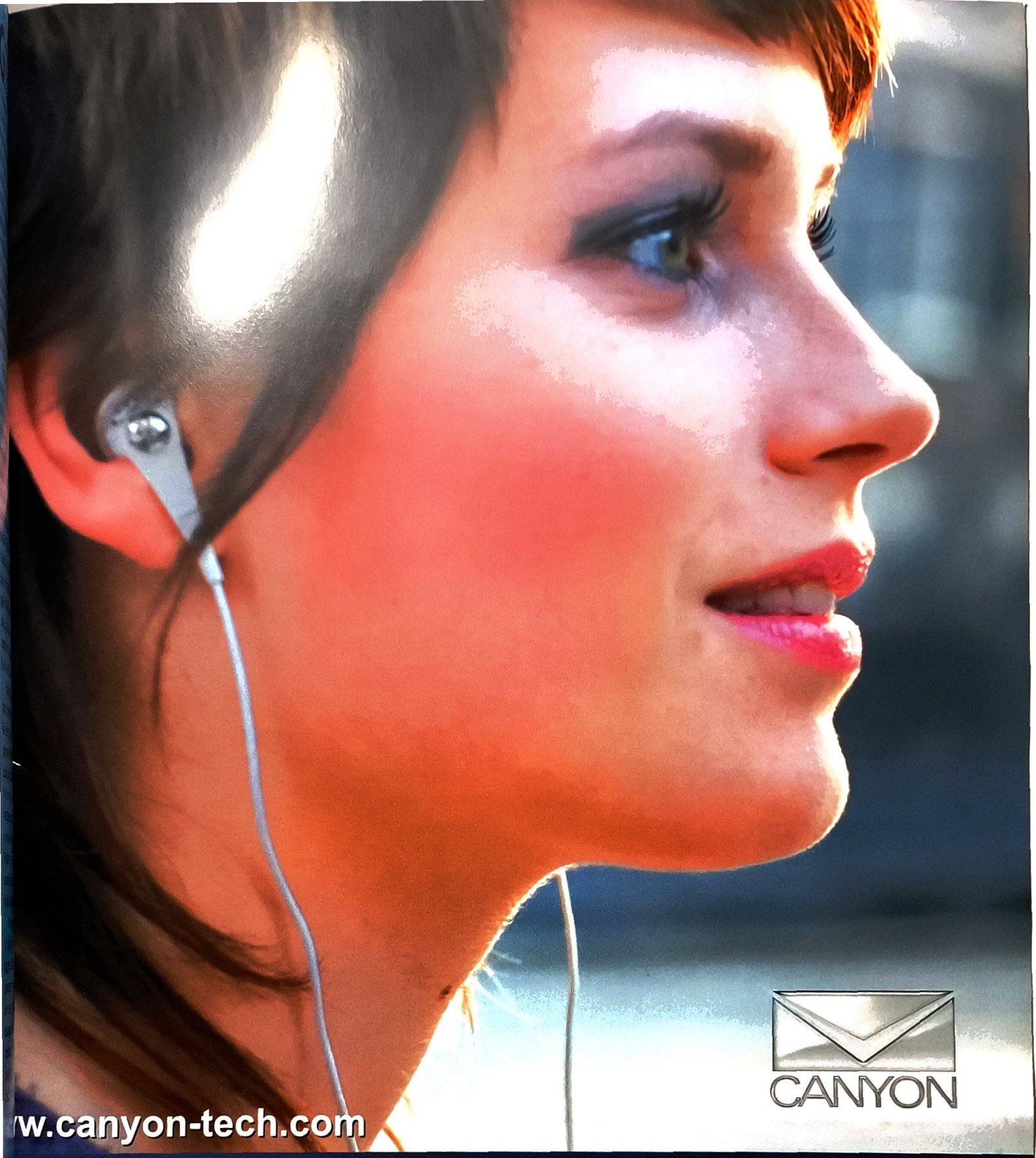
Windows Media Encoder **2min 49s**

69% **PCF pravi...** "Kazijo jo slabe zmogljivosti v SLI. Nas je prav zares razočarala."

Ok. 48.000 SIT ECS KN2 SLI	Ok. 50.000 SIT Abit AW8-MAX	60.900 SIT Asus A8N32-SLI Deluxe	57.900 SIT Asus P5N32-SLI Deluxe	Ok. 60.500 SIT Gigabyte G1-Turbo	
86%	61%	69%	66%	74%	
AMD Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX	Intel Pentium 4, Pentium 4 EE, Pentium D, Pentium XE, Celeron D	AMD Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX	Intel Pentium 4, Pentium 4 EE, Pentium D, Pentium XE, Celeron D	Intel Pentium 4, Pentium 4 EE, Pentium D, Pentium XE, Celeron D	PODPRTI PROCESORJI
939	775	939	775	775	PODNOŽJE
2,000/1,600 MT/s	1,066/800MHz	2,000/1,600 MT/s	1,066/800/533MHz	1,066/800/533MHz	SISTEMSKO VODILO
NVIDIA NFORCE4 SLI x16	Intel 955X + ICH7R	NVIDIA NFORCE4 SLI x16	NVIDIA NFORCE4 SLI Intel Edition	Intel 975X + ICH7R	NABOR
Dvokanalni DDR400/333/266	4x Dvokanalni DDR2-800/667/533	4x Dvokanalni DDR400/333/266	4x Dvokanalni DDR2-667/533	4x Dvokanalni DDR2-667/533	POMNILNIK
4GB	8GB	4GB	16GB	8GB	NAJVEČ POMNILNIKA
ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	OBLIKA
2 x UDMA 133/100/66/33 + 4 x SATA 3GB/s + 2 x SATA 3GB/s	1 x UDMA 100/66/33 + 4x SATA 3GB/s + 2x SATA 3GB/s	2 x UDMA 133/100/66/33 + 4x SATA 3GB/s + 2x SATA 3GB/s	2 x UDMA 133/100/66/ 33 + 4x SATA 3GB/s + 2x SATA 3GB/s	1 x UDMA 100/66/33 + 4x SATA 3GB/s	VMESNIKI ZA POGONE
2x PCI Express x16 (2 x PCIe x16)	1 x PCI Express x16	2 x PCI Express x16 (2 x PCIe x16)	2x PCI Express X16 (2x PCIe X16)	2x PCI Express x16 (2 x PCIe x8)	GRAFIČNI VMESNIK
6, 2x IEEE1394a	8, 2x IEEE1394b + 1x IEEE1394a	6, 2x IEEE1394a	6, 2x IEEE1394a	6, 2x IEEE1394a	USB, IEEE1394
RealTek ALC850 AC'97 7.1	Abit AudioMAX HD 7.1 (Dobly Master Studio)	RealTek ALC850 AC'97 7.1	RealTek ALC850 AC'97 7.1	Creative Sound Blaster Live 24-bit 7.1	ZVOČNI ČIP
2x Gigabit Ethernet	1x Gigabit Ethernet	2x Gigabit Ethernet	2x Gigabit Ethernet	1x Gigabit Ethernet	OMREŽJE
4MB Flash ROM, Award BIOS	4MB Flash ROM, Award BIOS	8MB Flash ROM, Award BIOS	8MB Flash ROM, Award BIOS	2 x 4MB Flash ROM, Award BIOS	BIOS
					TESTI
18.074	11.311	18.075	11.105	11.497	SANDRA CPU (INT)
5.166	4.801	4.614	4.752	4.806	SANDRA MEMORY (FLOAT)
4.460	4.538	4.448	4.544	4.509	PCMARK05 SKUPNO
4.100	4.911	4.104	4.846	4.980	PCMARK05 (CPU)
8.889	9.421	8.699	9.458	9.411	3DMARK03 (6600GT)
3.762	3.866	3.664	3.886	3.872	3DMARK05 (6600GT)
112,3	102,6	109	101.8	102	Doom 3
62,82	64,28	59,79	63.13	63,67	Far Cry 1.33

številki *PCFormata* lahko tudi preberete, kaj vse ponuja novi procesor, ki bo končno uspaval arhitekturo NetBurst, zaradi katere so hladilniki za procesorje postali že smešno veliki. Prav zato je nadgradnja na Intelovo platformo v tem trenutku malce tvegana, še posebej, če nameravate sestaviti računalnik za igre.

Na testu pa izstopa ena sama osnovna plošča, ki je med ostalim tudi med cenejšimi modeli na trgu. Zaradi odličnih lastnosti, več kot spodobnih zmogljivosti in privlačne cene gre za ploščo, o kateri se absolutno splača razmišljati. Gigabyte K8N Pro SLI podpira najnovejše AMD-jeve procesorje, dobro se razume s katerimkoli pomnilnikom DDR400 in ima dve grafični reži PCI-Express za noro zmogljiv igralni računalnik. PCF



JA: **ASBIS d.o.o.**, Brodišče 15, 1236 Trzin, asbis@asbis.si

AR d.o.o., www.dar-computers.si, 01 7216634;
LAN d.o.o., www.rolan.si, 080 1820;
ECH TRADE CENTER d.o.o., www.techtradecenter.si, 01 4340108;
O DANILO ŠPITALAR s.p., www.pctrgovina.info, 03 5631300;

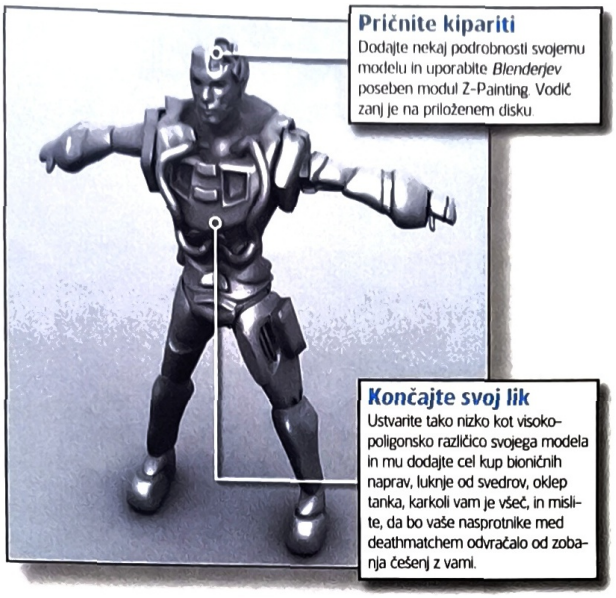
e-trgovina: www.enaa.com, 080 1140;
e-trgovina: www.mimovrste.com, 04 5837700;

JAE d.o.o., www.jae.si, trgovine **Ljubljana Maribor Celje Novo mesto;**
E-MISIJA d.o.o., www.e-misija.si, trgovine **Kamnik Kranj Maribor Novo mesto;**

ter vse **BIGBANG** in **ALIANSA** trgovine po Sloveniji

DISTRIBUTED BY
ASBIS®

Z nekaj prefinjenimi potezami miške lahko te čačke spremenite v popolnoma spodoben trideminzionalen model.



Pričnite kipariti

Dodajte nekaj podrobnosti svojemu modelu in uporabite *Blenderjev* poseben modul Z-Painting. Vodič zanj je na priloženem disku.

Končajte svoj lik

Ustvarite tako nizko kot visokopoligonsko različico svojega modela in mu dodajte cel kup bioničnih naprav, luknje od svedrov, oklep tanka, karkoli vam je všeč, in mislite, da bo vaše nasprotnike med deathmatchem odvračalo od zobanja češenj z vami.

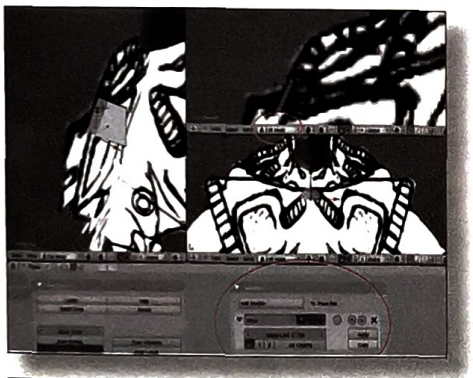
NA DISKU

Blender 3D
Zadnja različica tega izvrstnega orodja za ustvarjanje tridimenzionalnega okolja. Paket vsebuje tudi rezalnik *B-Brush* in potrebne knjižnice *Python*. Uporabljajte ga s pridom in nemara boste lahko kmalu zaigrali *Quake 4* s svojim novim modelom.
www.blender3d.org

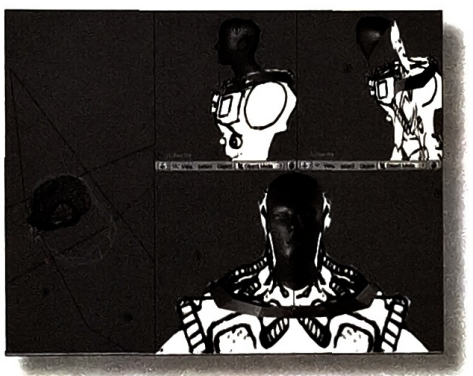
The GIMP
S tem odprtokodnim grafičnim programom lahko skupaj zložite vse svoje skice in ustvarite kakršnekoli teksture, ki jih potrebujete za vaš lik. Da, brezplačen je.
www.gimp.org

Quake4 SDK
Prepoln je uporabnih primerov (na žalost res ne visokopoligonskih modelov) in uporaben za vse, ki se želijo poizkusiti kot ustvarjalci modov. Poln je priboljškov in namigov o tem, kako vam lahko uspe udejaniti vaše sanje.
www.iddevnet.com

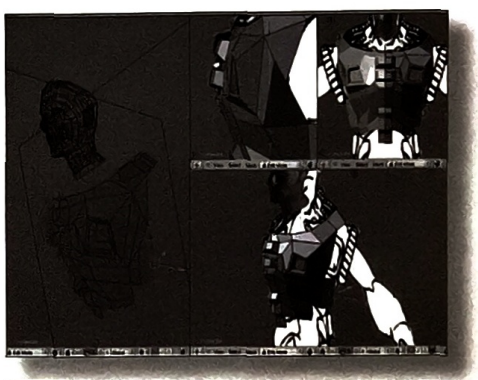
Video vodiči
Vas vso to govoričenje o nekih točkah na robovih modela že spravlja ob živce in pamet? Potem si oglejte katerega izmed filmčkov, ki vam bodo prikazali točno tisto, kar želite izvedeti, iz prve roke oziroma s konice kazalca miške. Tudi datoteke tega vodiča, uporabne v *Blenderju*, se bodo našle.



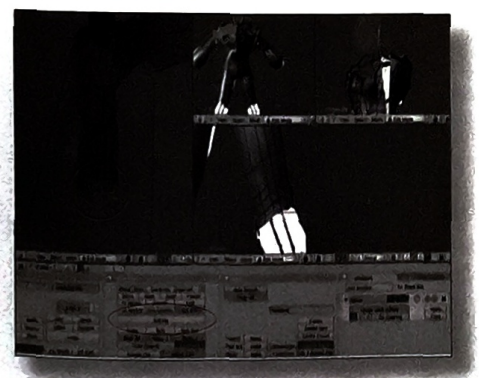
3 Dodajte ravnini modifikator **Mirror**, podobno kot pri oblikovanju glave, obenem pa povlecite ravnino navzven po osi X v načinu urejanja, tako da se boste naposled znašli s pravokotno obliko. Pograbite zgornjo desno točko objekta in jo potegnite noter ter s tem stanjšajte obliko na vrhu.



4 Zdaj izberite zunanji točki in ju povlecite okoli vratu ter ustvarite ovratnik. Ko se boste pomikali proti zadnji strani glave, pazite, da bosta točki kar se da poravnani s svojima zrcalnima dvojnikoma, in zalepili se bosta skupaj. Če je potrebno, lahko spremenite nasta vitev **merge-limit** modifikatorja Mirror.



5 Odvihrajte nazaj na sprednjo ravnino in spodnji dve točki potegnite navzdol tako, da boste sledili obliki telesa, ki jo vidite v pogledu od strani. Pričnite z bočenjem nekaterih stranskih poligonov okoli trupa ter jih podobno kot pri ustvarjanju ovratnika poskusite združiti na hrbtni strani.



7 Če želite ustvariti noge in roke, držite tipko **[ALT]** in z desnim gumbom miške kliknite na *katerokoli* točko roba, na katero želite natakniti ud. Zdaj držite **[SHIFT]** in z desnim gumbom poklikajte točke, da boste napravili krog. Pritisnite **[E]** in pričnite z bočenjem. To ponavljajte, okoli sklepov pa se posvetite podrobnostim.

8 Rezalno orodje je uporabno pri ustvarjanju nog in rok in dovolj bo, če boste izbrali nekaj ploskev in uporabili **[SHIFT] + [K]** ter jih s tem prerezali. Vsako točko poskusite čim bolj približati položaju na skici. Lahko tudi kliknete na referenčno ravnino in jo s tipko **[M]** premaknete v drugo plast in jo tako napravite nevidno.

9 Preverite in napravite še zadnje popravke na modelu, predvsem pa bodite pozorni na razmerja delov telesa. Izberite točko, **[O]** in nato **[G]** ter premaknite proporcionalno število točk objekta. V tem načinu lahko spremenite, koliko točk bo sledilo spremembam, na čisto preprost način: s premikanjem koleščka na miški.

Snemanje glasbe

Vračajo se časi, ko smo snemali glasbo z radia na kasete

Na internetu dnevno narašča število zelo kvalitetnih radijskih postaj. Če k temu dodamo še dejstvo, da je digitalni radio danes še draga eksotika, nas sploh ne čudi, da se ljudje obračajo stran od klasičnih radijskih sprejemnikov in proti radijskim postajam na internetu. Vendar pa popoln prehod na radio prek vsemogočnega interneta ni brez slabih strani. Zaradi načina predvajanja vam ni omogočeno, da bi si radijski program preprosto sneli in ga poslušali kdaj kasneje. Če želite posneti spletni program, morate to storiti ročno, kar pomeni, da boste uteho iskali v dobrem starem *Sound Recorderju*.

Prvi prototipi iPoda niso bili všeč vodilnim možem Appla.

ZAPIŠITE TOLE

Na žalost pa to možnost tepeta dva velika problema. Prva težava je v tem, da *Sound Recorderju* ne morete določiti urnika, po katerem naj snema, kar pomeni, da morate biti poleg računalnika na začetku in na koncu programa, ki ga snemate, kar ni niti malo praktično. Druga težava je, da *Sound Recorder* zvok snema v nekompresiranem formatu WAV, zaradi česar golta prostor na vašem trdem disku, tudi če snemate zgolj pol ure oddaje. Tukaj na sceno stopi *Alive WMA MP3 Recorder 2*, ki odpihne obe omenjeni težavi.

Namestitev je razmeroma preprost proces. Nobene serijske številke vam ni treba vnesti niti vam ni treba biti priključen na internet. *[In kako bodo lahko tako snemali radijski program? – Urednik]* Samo poženite namestitveni program in sledite navodilom na zaslonu. Kmalu boste imeli vse, kar potrebujete za snemanje in urejanje spletnega radijskega programa na vaš PC. **PCF**

Nadgradnja

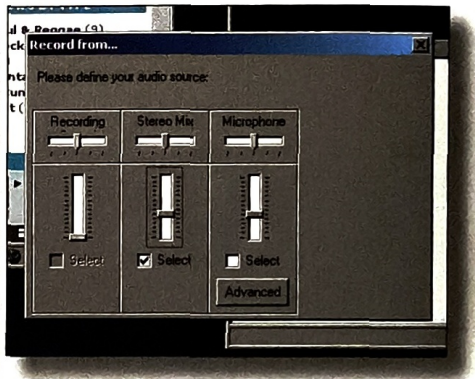
Če vam je ta uporabna majhna aplikacija zares prirasla k srcu, si oglejte še ostalo ponudbo podjetja Alive Media, kamor sodita recimo programa *Alive Video Converter* in *Alive DVD Ripper*.

www.alivemedia.com

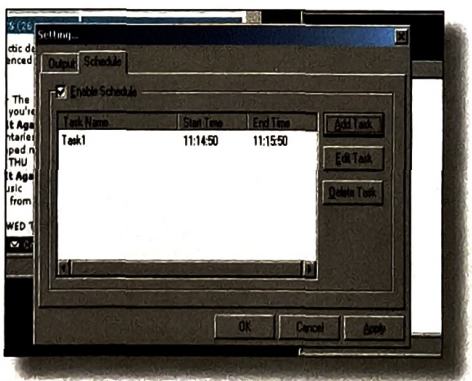
Ponovno poslušanje

Posnemite vaše najljubše radijske oddaje

1 Po našem uredništvu sicer odmevata bolj rock in punk, ampak če imate raje country sceno ali vam srce utripa v ritmu glasbe house, si lahko postrežete tudi s tem. Nastavite na radijsko postajo po vaših željah in poženite program *Alive WMA MP3 Recorder*.



2 V *WMA MP3 Recorderju* kliknite na **Record from...** in morali bi zagledati kup zvočnih virov vašega PC-ja. Nas zanima tisti, ki je označen kot Stereo Mix, Mixed Output, Wave Out Mix ali What U Hear. Kliknite na kvadratek pod to možnostjo.



3 Pojdite do **Options** in kliknite na zavihek **Schedule** in obkljukajte možnost **Enable Schedule**. Pritisnite **Add Task** in ustvarite zapis v urniku za čas, ko bo na sporedu vaša najljubša oddaja. Seveda lahko zgolj pritisnete gumb **Record**, če boste želeli snemati, kar ravnokar poslušate.

4 Čestitamo, tista čudna črta, ki jo vidite, je valovanje zvoka, ki ga snemate. Če črte ne vidite, je verjetno nekaj šlo rahlo narobe. V tem primeru najprej preverite, če ste izbrali pravi zvočni vir. Še enkrat si poglejte korak 2, če niste povsem prepričani.

NA DISKU

Alive WMA MP3 Recorder 2
Majhen, simpatičen program za snemanje zvoka. Odlično bo opravil svoje delo, pa naj gre za trdi rock ali kaj bolj komornega.
www.alivemedia.net

Screamer Radio
S tem brezplačnim programom za poslušanje radia prek interneta boste z lahko vskočili na eno izmed malega milijona radijskih postaj. Kakršen koli okus že imate za glasbo, tukaj boste gotovo našli nekaj zase.
www.screamer-radio.com

Media Join
Če imate na disku nekaj zvočnih datotek, ki bi jih radi združili, potem je *Media Join* program za vas. Lahko ga izkoristite tudi za to, da zbrišete oglase, če ste snemali kakšen komercialen program.
Camtech2000.net/Pages/MediaJoin.html

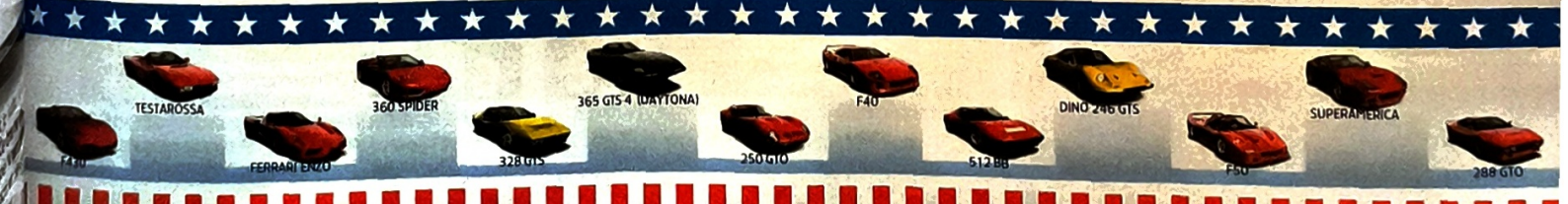
YamiPod
Ta preprosta aplikacija vam bo prišla prav, če boste želeli pretvoriti vaše posnetke in jih prenesti naravnost na predvajalnik iPod. Odlična in brezplačna alternativa storitvi iTunes.
www.yamipod.com

Spuščena streha.
Odprta cesta.
Pritisni na plin.

Občutite pospešek, ko pritisnete na stopalko za plin v ferrariju po vaši izbiri in se zapeljite po cestah Združenih držav Amerike. Od vijugastih cest San Francisca so prekrasnih plaž Miamija - primite za volan in se odpravite od ene obale do druge.

- *Pritisnite na plin v 13 različnih ferrarijih*
- *Zmagajte na 30 stezah, vključno s 15 novimi ameriškimi progami in 15 izvirnimi arkadnimi stopnjami iz OutRuna*
- *Pomerite se v skupini 6 igralcev v novem načinu Net Play*

OutRun 2006
Coast 2 Coast



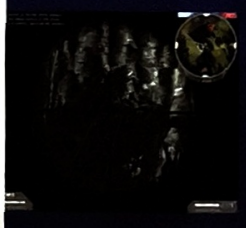
Tu boste našli nekaj podatkov o tem, kaj vam prinašajo zadnji popravki za igro *Battlefield 2*

Pred kratkim je izšel popravek za *Battlefield 2*, ki nosi oznako 1.2. Do sedaj smo se ga že dodobra najedli, zato se čutimo pristojne, da poročamo o vseh novostih, ki jih prinaša.

Različica 1.2 odpravlja nekaj bolj čudnih elementov *Battlefield 2*: igralci ne morejo več streljati, medtem ko skačejo, odpravljeno je skakanje v ležečem položaju ("dolphin dive") in izkoriščanje hitrega teka ("sprint exploit"). Zdaj lahko tudi napolnite orožje med šprintom. Inženirji, sanitejci in posebne enote lahko zdaj pobirajo mine, sanitetni pribor in C4, vendar ne morejo več metati stvari med skakanjem.

Popravljeno je brskanje med strežniki, ki omogoča filtriranje, nekaj drobnih popravkov pa je bilo deležno tudi ostrostrelno orožje. Metalci granat, ki jim v žargonu igralci pravijo kar "noob tubes", imajo manjši doseg eksplozije in določeno minimalno razdaljo, na kateri je mogoče merjenje. Kot vedo vsi igralci, večji popravki vedno sprožijo žolčne debate in tudi s tem ni nič drugače. Nekaj moči je bilo namreč vzete iz rok zračnih sil, kar je zahtevalo korenite spremembe strategij klanov.

V pripravi pa je že popravek z oznako 1.3. Omogočal bo igranje stopenj za enega igralca v kooperativnem načinu in dajal vojakom možnost, da odpošljejo zahtevo, naj se na njihovo lokacijo odvrže vozilo. To bo še hec, bi rekel dedek.



Če se znajdete v tem položaju, ne bi bilo neumno zapustiti letalonosilko.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Vaš zemljevid za Battlefield 2

del 1 2 3

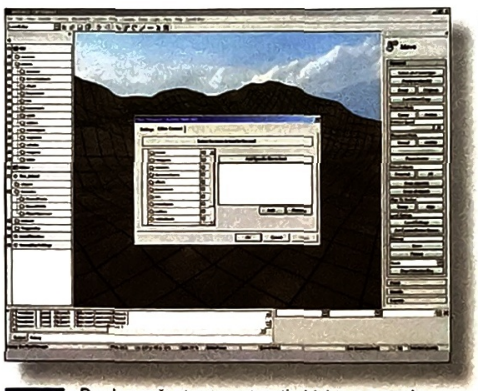
Če ste sledili vodiču iz prejšnjega meseca, bi moral vaš lasten zemljevid za *Battlefield 2* že imeti neko osnovno obliko. Doma ustvarjena vsebina vedno drastično poveča popularnost spletnih iger in igralci igre *Battlefield 2* si trenutno silno želijo novih dobrih zemljevidov, zato bodo rezultati vašega dela v tem vodiču gotovo naleteli na odziv javnosti.

Prejšnji mesec smo v vodiču debatirali predvsem o osnovah in zgradili otok z uporabo Terrain Editorja. Ta mesec se bomo lotili postavljanja objektov, kot so nadzorne točke in zgradbe in tako pripravili zemljevid na igranje. Ko boste končali s spodnjimi koraki, boste z malo vaje že znali izdati popolnoma funkcionalen zemljevid za *BF2*.

Za vašo osnovo lahko v tej številki vzamete kar otok, ki ste ga izdelali prejšnji mesec, katerega od igri priloženih zemljevidov ali pa obdelate kakšen zemljevid, ki ga boste našli na priloženem disku. Začeli bomo s polaganjem cest in končali z naprednejšimi fintami, kot so teksture osvetlitve ("light maps") in posebni učinki. **PCF**

Skrivnosti Level Editorja

Pripravite vaš zemljevid na igralce



1 Preden začnete razmetavati objekte po pravkar ustvarjenem zemljevidu za *BF2*, jih boste morali naložiti v urejevalnik. To lahko storite za vsak objekt posebej ali pa za več hkrati. V meniju izberite **Mod → Mod Manager** in nato označite vse elemente v zavihku imenovanem **Content Editor**.

2 V *Battlefield 2* se vse vrti okoli zavzemanja in branjenja nadzornih točk. Nove točke dodajate tako, da z desnim gumbom miške kliknete na tla in izberete **Create Control Point**. Ime, ki ga podelite nadzorni točki, je zelo pomembno, ker se bo to ime pojavilo tudi na zemljevidu v igri.

"Igralci Battlefield 2 si želijo novih zemljevidov, zato bo vaše delo gotovo naletelo na odziv"

6 Med ostalim lahko zemljevid nasteljete tudi s posameznimi drevesi in grmi – preprosto jih povlecite iz seznama virov. Da bi določen objekt premaknili ali zavrteli, izberite pravi način dela v orodni vrstici in povlecite objekt za ročice, ki se bodo pojavile na zaslonu.

Pozor: delo na cesti

Če bi le v pravem življenju bilo tako preprosto.

1 Ustvarite novo predlogo za cesto v urejevalniku stopenj s klikom v okno **Editor**. Vaša cesta se bo pojavila v oknu z viri. Določite primarne in sekundarne teksture v stolpcu **Tweaker**. Nastavljate lahko tudi širino in prehod med teksturami.

2 Z **[Alt] + levi gumbom miške** kliknite na teren in postavili boste povezovalne točke za vašo novo cesto. Ko ste enkrat določili pot, ki jo želite, kliknite na krivuljo in pritisnite gumb **Connect** v oknu urejevalnika. Tako se bo predloga, ki ste jo ustvarili, spremenila v čisto pravo cesto.

3 Zgladite tla pod cesto s pritiskom na gumb **Apply Spline**. Tako boste izenačili konturo terena s potjo krivulje in omogočili vozilom gladko vožnjo. Kliknite na **Build Final Road**, če želite spremeniti cesto v mrežo.

NA DISKU

Seaside Raceway
Zemljevid je delo veterana Eltona Muuga in v prvi vrsti ni namenjen bojevanju. V središču tega obalnega prizorišča je proga za dirkanje.
www.bf2combat.net

Matrah City
Matrah City je eden izmed nam najljubših zemljevidov. Poln je podrobnosti, postavljen na srednji vzhod in ponuja akcijo s hitrostjo navito do konca.
www.bf2combat.net

The Island
To je zemljevid, ki je ustvarjen za tale vodič.

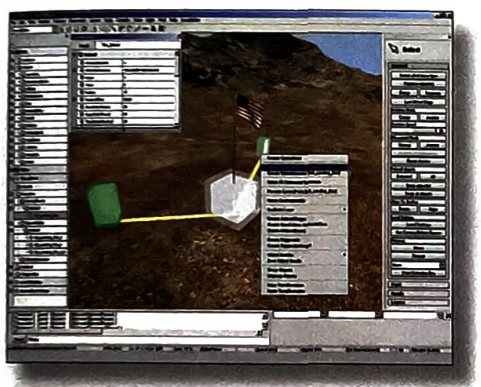
Lahko ga odprete in se po mili volji izživljate v urejevalniku. Oglejte si učinek metod, ki smo jih uporabili v vodiču.
www.bf2modding.net/phpBB2/viewtopic.php?t=45

Rising Temperatures
Avtor [BF2C]TAILuucEarth je izdelal tale zemljevid, ki je pripravljen na vaše predelovanje. Poln je sprožilcev raznih dogodkov in učinkov, ki se jim bomo posvetili naslednji mesec.
www.2mc.us/Rising_Temperatures.rar

NASLEDNJI MESEC

ZADNJI DODATKI

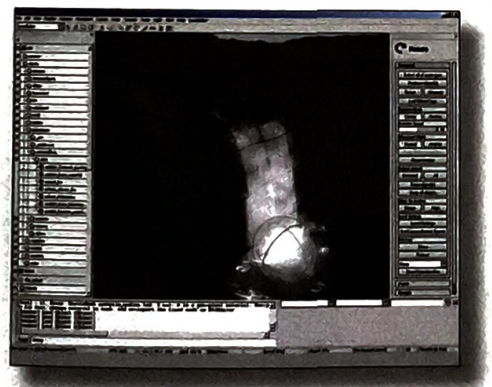
NASTAVITEV OSVETLITVE, SPROŽILCI, ZVOK IN VSE OSTALO, KAR POTREBUJETE ZA DOKONČANJE ZEMLJEVIDA



3 Ko ste razpostavili vse nadzorne točke, lahko z desnim gumbom miške kliknete na teren in postavite točke pojavljanja (spawn points), ki igri povejo, kje so začetna mesta za igralce. Pomembno je, da postavite več teh točk pri vsaki zastavi, da napadalci ne morejo predvideti, kje se bo pojavila obramba in zastražiti teh mest.

4 Tako kot točke pojavljanja, morajo biti tudi vsa vozila in stacionarna orožja pritrjena na nadzorne točke. Izberite nadzorno točko, kliknite z desnim gumbom na tla in izberite **Create ObjectSpawner**. Po tem lahko izberete tip vozila s seznama.

5 Vsa vsebina, ki jo naložite v urejevalnik je dodana na drevo oziroma seznam virov na levi strani. Da bi nek objekt postavili na zemljevid, ga enostavno povlecite s seznama. Čeprav so objekti razdeljeni v kategorije, je včasih težko najti tisto, kar iščete, ampak z malo vaje boste hitro postali mojster.



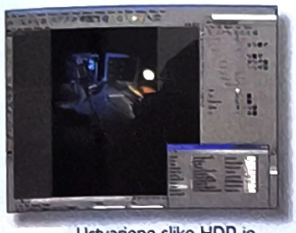
7 Na zemljevid lahko povlečete tudi posebne predmete in posebne učinke, kot je na primer takšen slap. Postavljanje poteka enako kot postavljanje bolj statičnih objektov, kot so denimo stavbe. Ko boste dodajali posebne učinke, kot sta ogenj in dim, zelo pazite, da jih ne boste nagibali, ker lahko povzročite sesutje igre.

8 Vse statične sence v igri je treba izračunati vnaprej, v samem urejevalniku. V meniju izberite **Compile → Lightmaps** in odprlo se vam bo okno za teksture osvetlitve, kjer boste izbrali kvaliteto renderiranja. Zavedajte se, da lahko ta proces traja tudi več ur.

9 V oknu čim pogosteje preizkušajte delovanje vašega zemljevida v igri, saj se tu izpisujejo sporočila o napakah, če se igra sesuje. Ustvarite si bližnjico do **bf2.exe** in k poti dodajte **+fullscreen 0**. Poženite igro in iz večigralskega menija izberite Create Local. Tukaj lahko zdaj izberete svoj zemljevid.

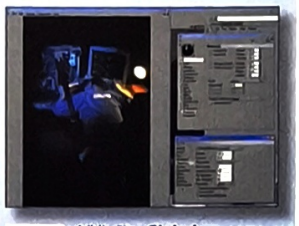
Obdelava fotografij s Cinema 4D

Naredite posnetek, dodajte plast HDR in renderirajte



1 Ustvarjeno sliko HDR je treba zdaj uporabiti v vašem programu za 3D. Mi smo uporabili *Cinema 4D* (najdete ga na disku). Tukaj lahko vidite sceno z naloženim ozadjem in postavljenim modelom. V meniju **Render Options** imamo možnost **Auto Light** izključeno.

2 Naložili smo sliko svetlobne krogle (iz koraka 9 spodaj) in jo nanesli na objekt Sky (krogla, ki obkroža celotno sceno). Luči ne uporabljamo, tako da bomo sceno osvetljevali samo preko tega objekta. Da bi se to zgodilo, moramo uporabiti renderiranje z vključeno možnostjo **Global Illumination**.



3 Vključite **Global Illumination** v oknu **Render Settings** in poskusite z različno močjo učinka osvetlitve. Kliknite gumb **Render** in tako boste dobili končen rezultat (*Cinema 4D* renderira v dveh prehodih, rdeče točke so normale).

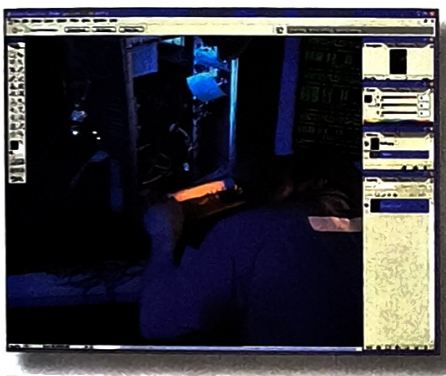
NA DISKU

Cinema 4D demo
Cinema 4D podjetja Maxon je program za 3D renderiranje, ki podpira slike HDR in globalno osvetlitev. Kar je ključno za renderiranje scen, kot je denimo denimo naša.
www.maxon.net

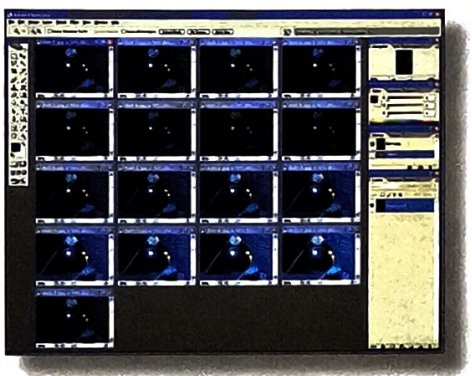
The GIMP
Če morate obdelati vaše slike ali teksture, vam s tem programom ne bo šlo slabo. *The GIMP* je poln dobrih lastnosti, ki bi jih pričakovali od kakšne komercialne grafične aplikacije.
www.thegimp.org

CleanSkinFX
Če je na vsaki fotografiji vaša koža videti, kot bi imeli alergijo na fotoaparat, si pomagajte s *CleanSkinFX*. Program odstrani vse napake na koži, da boste videti, kot bi ušli naravnost iz kakšnega hollywoodskega filma.
www.mediachance.com

VisiPics
Pri projektih, kot je bil tale, vedno nastane na kupe podvojenih slik ali slik, ki so si zelo podobne. S tem programom jih boste laže organizirali in brisali.
foxie.griffox.info/visipics

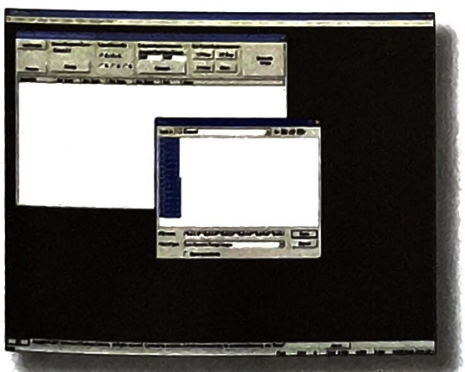


3 Da bi prišli do dobrega odboja svetlobe, potrebujemo predmet, ki dobro odbija svetlobo, kot je recimo kromirana krogla. Ko boste delali fotografije, je zelo pomembno, da se na posnetku odboja fotoaparat čim manj vidi. Najbolje, da se pomaknete nazaj in uporabite zoom. Ta scena je dovolj temna, da ni velikih težav.

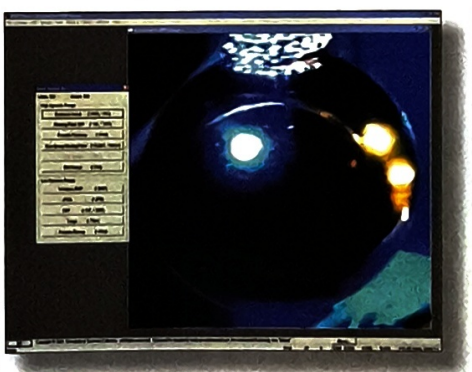


4 Naslednji korak je, da naredite več posnetkov odboja na krogli pri različnih osvetlitvah. To boste opravili z ročnimi nastavitvami fotoaparata, kjer se bosta spreminjali velikost zaslonke ali hitrost zaklopa. Za uporabne posnetke boste obvezno potrebovali še stativ in mirno sceno brez gibanja.

5 Če ste za povprečno osvetlitev vzeli hitrost 1/15 sekunde in velikost f5, delajte svetlejše fotografije pri pet vrednosti nižji hitrosti in temnejše fotografije pri pet vrednosti višji hitrosti ali pri najvišji, ki jo vaš fotoaparat še zmore. Lahko se odločite tudi za fiksiranje hitrosti in spreminjanje velikosti zaslonke.



7 *HDRShop* najdete na spletni strani **www.hdrshop.org** ali na priloženem disku. Poženite ga in izberite **Create → Assemble HDR** v **Image Sequence**, nato pa **Load Images**. Izberite slike, ki ste jih naredili, in kliknite **Open**. Morda vam bo program med nalaganjem javil napako, vendar vi hladno držite tipko **[Enter]** in slike se bodo naložile.



8 Program vam omogoča kar nekaj poigravanja, vendar se mi z nastavitvami zdaj ne bomo pretirano ukvarjali, ker ne iščemo grozno natančne slike HDR. Izberite **[F1]** in kliknite **Generate HDR Image**. Shranite to sliko in pri tem izberite format, ki ga podpira vaš program za 3D oblikovanje.

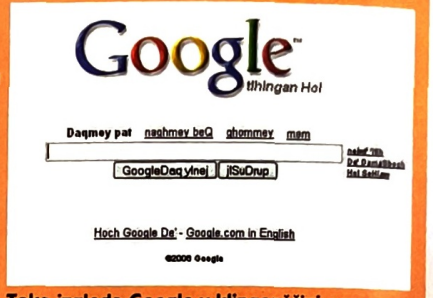
9 Na koncu moramo samo še pretvoriti sliko HDR v sferično sliko. V *HDRShopu* pojdite na **Image → Panorama → Panoramic Transformations...** Nastavite **Destination Format** na **Latitude Longitude** in kliknite **OK**. Dajte sliki neko "sferično" ime, da boste vedeli katera datoteka predstavlja kaj.

na novo odkrije na tisoče. Programer odprtokodnega sistema lahko tako na primer po "nesreči" omogoči napad tipa buffer overflow, ki bo nenazadnje obravnavan kot hrošč v programski kodi in ne kot namerno vstavljanje zadnjih vrat in poskus vdora. Nekateri boste ob prebiranju teh vrstic rekli: "Osebno popolnoma zaupam vsem neznanim ljudem, ki so avtorji programov na mojem računalniku, saj so samo tri nivoje pod samim očetom Linuxa, Linusom Torvaldsom." To je mogoče res, vendar pa morate popolnoma zaupati tudi administratorjem, na čigar distribucijskih strežnikih leži celotna izvorna koda Linuxa. Ste še vedno prepričani? Na tem mestu naj vas spomnimo, da je v preteklosti že bilo nekaj vdorov v tovrstne strežnike, kot primer pa bomo navedli **gnu.org**. Leta 2003 je bil namreč GNU (**gnu.org**) tarča uspešnega napada. Seveda pa tovrstni posegi niso mogoči samo v odprtokodnih sistemih. Ena izmed tarč sta bila v preteklosti tudi varnostna programa *Dsniff* in *Fragrouter* v katera je napadalec namestil zadnja vrata. Več podrobnosti o napadu najdete na *www.securityfocus.com/news/462*. Še en razlog več, da se pred prenašanjem programov z interneta prepričate o njihovi legitimnosti. Ena izmed slovenskih bank namreč omogoča prenos in posodabljanje programske opreme za dostop do spletnega bančništva kar s svoje spletne strani!

Velikonočna jajca

Obstajajo tudi bolj hecne različice rootkitov

Modifikacije programske opreme so lahko vgrajene v programe že na strani avtorja. Programer lahko namreč v svoj program vstavi zadnja vrata (back door), ki seveda ne bodo zajeta v spremljajoči dokumentaciji, temveč bodo implementirana kot prikrita lastnost programa. Tovrstne pristope imenujemo velikonočna jajca (Easter eggs) in so včasih vključena v programsko opremo kot neke vrste podpis v primeru morebitnega dokazovanja avtorstva. Zgodnje različice programa *Excel* so tako vključevale velikonočno jajce v obliki 3D strelske igre, podobne *Doom*. Uporabnik, ki je tovrsten dodatek odkril, je lahko znotraj preglednice igral strelsko igro. Podrobnejše informacije o različnih dodatkih k programski opremi lahko najdete na spletni strani **www.eggheaven2000.com**.



Tako izgleda Google v klingonščini: www.google.com/intl/xx-klingon)

"Tovrstno delovanje naj bi bilo prvič uporabljeno med bombardiranjem Srbije"

Rootkit ni virus, zato odpadejo običajne metode zdravljenja.

KAJ ROTKITI NISO?

Rootkit ni izkoriščevalna koda! Rootkiti se uporabljajo v povezavi z izkoriščevalno kodo (exploit), vendar pa je rootkit dokaj neposreden paket uporabnih programov, namenjen predvsem zakrivanju sledov vdora. Tovrstni programi sicer lahko izkoriščajo nekatere pomanjkljivosti operacijskih sistemov, vendar splošno niso namenjeni vdorom. Rootkit je tako ponavadi uporabljen neposredno po uspešnem vdoru, zato ima veliko napadalcev pri roki na tisoče različic izkoriščevalne kode, a samo en učinkovit rootkit za posamezni operacijski sistem. Rootkit se mora nato ob izvršitvi nekako prebiti do jedra operacijskega sistema, kar mu največkrat uspe v obliki gonilnika in pomanjkljivosti "buffer overflow" v katerem izmed programov oziroma jedru samem. *Rootkit tudi ni virus. Virusi* se širijo samodejno, medtem ko rootkit ne ustvarja kopij samega sebe in tudi nima lastnega "uma". Rootkit je ves čas uporabe pod nadzorom napadalca, medtem ko virus ni. Uporaba virusa bi bila v takšnem primeru neumna, saj napadalec potrebuje prikritost, virusi in črvi pa so ponavadi zelo hrupni in je njihova aktivnost v omrežju dokaj hitro opazna. V primeru legitimnih vdorov s strani državnih organov bi bila uporaba virusa zelo vprašljiva, saj bi s tem prekoračili pooblastila in napadli tudi sisteme, ki jih odredba sodnika najverjetneje ne pokriva.

Kljub temu, da smo povedali da rootkit ni virus, pa se včasih zgodi, da kateri izmed virusov uporabi tehnologijo rootkitov za svoje prikrito delovanje. Tovrstne kombinacije so ene izmed najbolj nevarnih. Najbolj razširjeni operacijski sistem, imenovan Microsoft Windows, je bil v zgodovini že neštetokrat tarča tovrstne kuge, ki se je bila sposobna širiti preko interneta in tudi samodejno vdirati v računalniške sisteme ter prikrivati svoje aktivnosti s pomočjo začetniške tehnologije rootkit. Napadalci svojih odkritij seveda ne razglašajo podjetjem,

kot je Microsoft, saj bi bilo to podobno predaji ključa celotnega kraljestva. Napadalci tovrstne nomanjkljivosti zadržijo zase in jih uporabljajo, vse dokler niso razkrite v javnosti, takrat se ponavadi kmalu pojavi črv, ki pomanjkljivost izkoristi v večjem obsegu, od česar pa imajo korist predvsem protivirusna podjetja.

Virusi prihodnosti bodo vsekakor uporabljali bolj dovršene tehnike rootkit, ki jih bodo protivirusni programi vse teže odkrivali in preprečevali. Če povzamemo trditev strokovnjaka Aarona Bornsteina, ki je ugotovil, da je povprečen program mogoče postaviti v več različnih stanj oziroma situacij, kot je delcev v celotnem vesolju, nam lahko hitro postane jasno, zakaj je tako težko razglabljati o varnosti posameznega programa.

V OFENZIVI

Dober rootkit bi moral biti sposoben zaobiti vsakršen varnostni mehanizem, vključno s požarnimi zidovi in sistemi za zaznavanje vdorov. Kot veste, poznamo dve vrsti sistemov za zaznavanje vdorov: NIDS (network based intrusion detection) in HIDS (host based intrusion detection). Nekateri HIDS-ji so zasnovani tako, da so sposobni napade ustaviti, še preden ti v celoti uspejo, zato jih včasih imenujemo tudi sistemi za aktivno obrambo oziroma HIPS (host based intrusion prevention systems).

Tehnologija HIPS je lahko domače proizvodnje, lahko pa jo kupimo v obliki proizvodov kot so *Blink, Integrity protection driver, Entercept, LIDS, Watchguard serverlock*... Tovrstni izdelki so sposobni rootkite odkrivati, ko so ti še v procesu nameščanja, ravno tako pa so sposobni preprečevati njihovo komuniciranje z napadalcem prek omrežja. Večina tovrstnih izdelkov teče na nivoju jedra, zato so sposobni nadziranja delovanja samega operacijskega sistema.

OBVOZI, PRVIČ

Za obvoz požarnih zidov in tudi sistemov IDS/IPS sta napadalcem na voljo dva pristopa: aktivni in pasivni. Pri ustvarjanju robustnega rootkita je potrebno kombinirati oba pristopa. Aktivni pristop vključuje modifikacijo strojne opreme in jedra, s čimer lahko napadalec zaobide tudi prej omenjene sisteme HIPS, kot sta *Okena* in *Entercept*.

Aktivni pristopi so splošno usmerjeni proti programski opremi, ki teče v pomnilniku in je namenjena odkrivanju rootkitov. Eden izmed tovrstnih pristopov je odkrivanje prisotnega protivirusnega programa in njegova zaustavitev. Tovrsti pristop ste verjetno imeli vsi že priložnost videti, saj se dogaja dokaj pogosto in ga uporablja kar nekaj virusov. Pasivni pristop pa vključuje prikrivanje shranjenih podatkov in tudi prenos podatkov prek omrežja. Najpogostejša oblika so tako različni prikriti kanali, ki se uporabljajo za prikrit prenos podatkov s sistema tarče. Več podrobnosti o tovrstnih prikritih kanalih in samih rootkitih ter njihovi izdelavi lahko spoznate na katerem od varnostnih seminarjev v Sloveniji, ki jih najdete na **www.teamintell.com**.

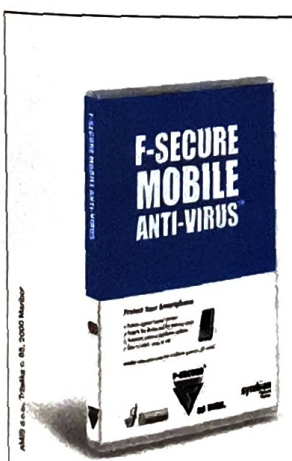
OBVOZI, DRUGIČ

V idealni situaciji bi moral biti rootkit sposoben skrivanja pred orodji, ki jih za analizo uporabljajo forenziki oziroma preiskovalci. Najpogosteje se za tovrstne analize uporabljajo orodja, kot je *Encase* (**www.encase.com**), ki je sposobno pregledati celoten trdi disk, vključno z zbrisanimi datotekami in odpadki. Za uspešno izogibanje mora imeti v tem primeru rootkit vzorec, ki ga je težko uganiti, zato se najpogosteje uporabita steganografija in šifriranje. Pri šifriranju je glavni problem to, da mora ostati del, ki je namenjen dešifriranju, v nešifrirani obliki. Za prikrivanje so uporabne tudi različne tehnike polimorfiranja pri čemer pomnite predvsem naslednje: orodje je učinkovito v tolikšni meri, kot je usposobljen forenzik oziroma preiskovalec, ki analizo opravlja. Če je napadalec pomislil na metodo za prikrivanje, na katero forenzik ob preiskavi ni pomislil, potem je verjetnost, da se bo izognil odkritju, toliko večja.

Da bi celotno zgodbo privedli do skrajnosti, naj omenimo še možnost implementacije rootkitov v BIOS ali sistemski pomnilnik posameznih naprav, kot so na primer mrežne in grafične kartice.

Rootkiti bodo med nami prisotni, vse dokler bodo med nami ljudje, ki so nagnjeni k vohunjenju in jih zanima predvsem početje drugih. Vsem tistim, ki jih podrobnosti o tovrstni tehnologiji zanimajo, priporočamo obisk spletne strani **www.rootkit.com**, kjer so dostopna tudi navodila za izdelavo in vzorci izvorne kode posameznih primerkov. **PCF**.

Ko je rootkit nameščen, je poigravanje z računalnikom tarče otroška igra.



ZAŠČITITE SVOJE MOBILNE NAPRAVE

F-Secure Mobile Anti-virus omogoča:

- Zaščito pred virusi, črvi in trojanci
- Zaščito naprave in spominskih kartic
- Zaščito pred vdori iz lokalnega ali brezžičnega omrežja
- Samodejne posodobitve protivirusnih definicij in programske opreme
- Digitalno podpisane protivirusne definicije
- Enostavno namestitev in enostavno uporabo

F-SECURE

Več informacij: info@f-secure.si, www.f-secure.si

gesel kaj pogosto legitimno uporabljajo. Verjemi mi, da sem v zadnjih letih spoznal kar nekaj računalniško nepismenih ljudi. Ti so podatke izgubljali zaradi okužbe z virusi, sesutih trdih diskov, nenamernega formatiranja ali dežja, ki je pršil skozi odprto okno. Niti en sam tak uporabnik pa ni uspel pozabiti svojega administratorskega gesla. Pametni ljudje si zapomnijo svoje geslo, neumni si ga zapišejo. Srednje poti ni. Prodajanje programov za uporabnike, ki želijo pognati Windows je kot prodajanje 9mm pištol za deratizacijo. Gre torej preprosto za majcen obliž, ki prekriva gnojno rano zelo sumljive industrije, ki nima dobrih namenov. Ali je tvoj e-naslov mogoče **nor.dotemeredapozabimlastnogeslo@gmail.com?** Ne, ni.

TEŽAVE Z OS
Arklinux ISO

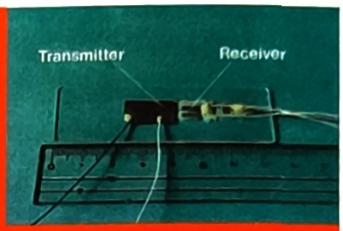
V sliko diska za Arklinux sem do zdaj že dvakrat zapisal na CD, prvič s CloneCD, drugič pa še z Nerom, za dobro mero, pa še vedno ne morem zagnati sistema. V BIOS-u sem nastavil, naj se sistem zažene s CD-ja, oba CD-ja pa sem preizkusil tudi na drugih računalnikih. Kaj je narobe s sliko?

SIMON

O CD-je si preizkusil na drugih računalnikih, praviš? In zakaj mi ne poveš, če delujeta ali ne? No, pa si oglejva možnosti. Na tvojem računalniku ne dela, na drugem pa: to pomeni, da je napaka na tvojem računalniku in je s CD-jem vse v redu. Mogoče imaš na trdem disku premalo prostora, saj Arklinux za namestitev zahteva 3GB. Arklinux se ne zažene na nobenem računalniku: to pomeni, da je nekaj narobe s sliko ISO. Z **www.arklinux.org** snemi datoteko *md5sum* in z njo preveri, če je s sliko vse v redu, in sicer z ukazom *md5sum* v Linuxu (za to boš potreboval delujočo distribucijo Linuxa). Na ta način preizkusi datoteko ISO, ki si jo snel, in CD, na katerega si jo zapisal (mogoče je kaj narobe s samim zapisom). Če preverjanje z *md5* ni uspešno, potem je z datoteko nekaj narobe, tako da jo boš moral še enkrat sneti ali zapisati.

Tako vsaj piše na uradni strani s pomočjo. *Moje mnenje pa je naslednje:* prepričan sem, da Arklinux dejansko deluje na obeh računalnikih. Si samo preveč nestrpen, da bi počakal, da se inicialno nalaganje sploh zaključi. To lahko na počasnejših računalnikih traja tudi več kot uro – moj rekord z Arklinuxom je štiri ure in pol. Poskusi nocoj še enkrat in zjutraj preveri, kako stvari stojijo.

FAQ
Encimski računalniki



Belo bo še bolj belo, tudi pri 40°.

Kak hudič pa je zdaj to?
Namesto da bi uporabil spremembe napetosti v polprevodniških vezjih za določanje enic in ničel v digitalnem računalniku, je profesor Itamar Willner z izraelske Jeruzalemske hebrejske univerze iznašel način uporabe kemične reakcije med encimi.

Kot DNK-računalniki?
Ne, niti podobno ni. Te naprave nam omogočajo neposredno interakcijo s kemijskimi reakcijami v naših lastnih celicah s pomočjo določenih encimov.

Katerih encimov?
Glukozna dehidrogenaza (GDH) in hrenova peroksidaza (HRP). Računalniku dovajate vodikov peroksid in glukozo kot vhodni vrednosti – če je kemikalija tam, je rezultat 1, če je ni, pa 0. To je mogoče zaznati s presvetljevanjem raztopine.

In kaj lahko ta računalnik počne?
Do zdaj omogočajo AND in XOR. Z dvema dodatnima encimoma bi lahko povezali logične prehode. Če bi to počeli v večjem merilu, bi lahko izdelali kakršnokoli logično vezje.

V čem je sploh poanta takšne naprave?
Najbolj očitna uporaba bi bila za organske naprave, ki bi bile vsajene v telo. Tako bi lahko neposredno nadzirali na primer doziranje zdravil.

Preberite več:
www.newscientist.com/channel/info-tech/dn8767.html

TEŽAVE Z BIOS-OM

Fantomska tipkovnica

V Imam računalnik s Pentiumom 1. Ko ga zaženem, se pred nalaganjem Windows izpiše naslednje sporočilo: "keyboard error or no keyboard present". Ko ponovno zaženem računalnik, težava izgine in Windows se normalno naloži. Kako lahko rešim to težavo, ne da bi trajno poškodoval svojo "starino"?

MARKO

O Očitno BIOS ne zazna tipkovnice med prvim preverjanjem, ker se tipkovnica ne zbudi dovolj hitro. To se pogosto zgodi z brezžičnimi tipkovnicami, ki preklopijo v stanje pripravljenosti, če nekaj časa ne pritisneš na nobeno tipko. Ko se računalnik zažene, brezžični sprejemnik/oddajnik dregne tipkovnico, ta pa izpod odeje zamomlja: "Samo še pet minut, mami." BIOS nato oddirja po stopnicah in odpre vrata spalnice. Ker v postelji ne vidi nikogar, oddirja nazaj, da bi izpisal sporočilo o napaki. Medtem zaspana tipkovnica zleze iz postelje in si ravno obleče kavbojke, ko BIOS drugič pride do spalnice.

Rešitev je, da v BIOS-u onemogočiš možnost "Halt on error". Tako bo računalnik imel dovolj časa, da nahrani psa in pristavi vodo za kavo, medtem ko tipkovnica pod posteljo išče pravi par nogavic.

NAPAKE V OS

Vztrajen modri zaslon

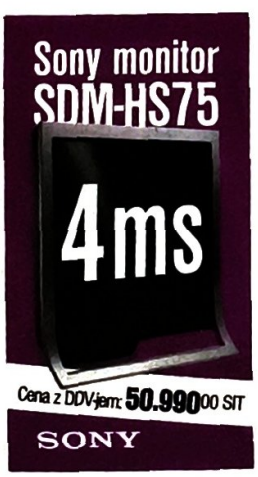
V Prosim, če mi lahko pomagaš. Imam težave z računalnikom. Ob zagonu se računalnik zaustavi na modrem zaslonu, na katerem piše "Windows is starting up", včasih celo za več kot 20 minut. Sistem se mi skoraj nikoli ne zažene normalno. Ko je sistem končno zagnan, deluje stabilno.

Doslej sem neuspešno poskusil naslednje: diske sem pregledal s protivirusnim programom, dodal sem še 512MB pomnilnika, zagnal sem Disk Cleanup in Defrag in namestil vse nadgradnje za Windows. Računalnik je star dobra tri leta, uporabljam pa Windows XP Home. Večinoma ga uporablja moja hči, ki prek interneta klepeta s prijatelji.

TOMAŽ

O Windows XP potrebuje svojih 15 sekund, da se postavi. Najpogosteje se grdi zastoji pojavljajo, kadar se Windows poskuša povezati z napravami, ki se ne odzivajo. Začniva z najpočasnejšim protokolom, torej z omrežjem. Tiskalniki v skupni rabi in omrežni pogoni zahtevajo, da operacijski sistem izvaja dolgotrajno snubljenje, večerje ob svečah in nelagodne pogovore pred vhodnimi vrati pozno ponoči, preden se Windows odloči, da so ti viri njegovi prijatelji. Zbriši omrežne vire, pa boš vse to preskočil. Izključi **File and Printer Sharing for Microsoft Networks** (z desnim gumbom miške klikni na **My Network Places**, izberi **Properties**, z desnim gumbom miške klikni na svojo omrežno povezavo, še enkrat izberi **Properties** in odstrani ključkico pred **File and Printer Sharing**). Isto velja za naprave USB in IEEE1394. Vse takšne naprave, razen tipkovnice in miške, izključi in spremljaj, kaj se bo zgodilo. Najverjetneje je vzrok za počasno nalaganje nedelujoča naprava ali omrežni vir, zato lahko na ta način ponovno pravilno vzpostaviš povezave, sistem pa se bo znatno hitreje nalagal.

"Pametni uporabniki si zapomnijo svoje geslo, neumni pa si ga zapišejo – srednje poti ni"



GRAFIČNA KARTICA

Prekleto prehitra

V Imam čuden in nadležen problem. Imam računalnik z dvojedrnim procesorjem Athlon 3800+ X2 in grafično kartico 7800GT z 256MB pomnilnika. Računalnik imam povezan še z enim, medijskim računalnikom (s tem ni problemov). Ko igram igre, se te prehitro izvajajo. Takoj po zagonu je vse v redu, po kakšni uri pa postaneta grafika in zvok prehitra in se začnejo igre zatikati. Če poženem drugo igro, včasih ne morem dostopati niti do zaslona z meniji. Ko ponovno zaženem računalnik, je spet vse v redu, dokler ne zaženem kakšne igre. Poskusil sem že s formatiranjem in ponovnim nameščanjem Windows, ponovnim nameščanjem gonilnikov za grafično kartico in nabor čipov ter s ponovno namestitvijo DirectX. To se mi na starem računalniku s 3GHz Pentiumom in 6800GT nikoli ni zgodilo.

JAN

O S starim računalnikom nisi imel težav, ker GeForce 6800 ne ustvarja dovolj toplote, da bi segrel vodo za kopanje za srednje veliko vas. Težave imaš s pregrevanjem. Še tako lahko dviguješ obrvi in dvomiš v mojo strokovnost, a svoje delo opravljam že toliko časa, da lahko prepoznam težave s pregrevanjem, ne da bi sploh prebral celo pismo. "... čudna ... težava ... dvojedrni ... 7800GT ... ko igram igre ... na začetku je v redu, po eni uri pa ... zatikanje ... vse je v redu, dokler ne zaženem igre ... nadgradil vse gonilnike..." Toliko informacij potrebujem za prepoznavanje problema. Sistem se ti pač pregreva. Ohladi ga.

Kako lahko pridete do 60. stopnje, če v službi ne morete igrati?

1 Okenski način

Ni le izvedljivo, da bi igrali *World of Warcraft* v službi – to je praktično vaša državljanska dolžnost. Kako boste drugače v koraku z legijami nezaposlenih l33t h@xorjev? Če imate direktorja, ki rad vohuni za zaposlenimi, boste seveda potrebovali možnosti hitrega preklapljanje med programi. **[Alt]+[Tab]** je prepočasen način, zato poskusite igrati v okenskem načinu (**Menu → Video Options**).

2 Varnost čez vse

Zaščita pred jeznim šefom ni nič vredna, če vam lik umre, medtem ko se ga trudite nadgrajevati. Torej bo potrebno iznajti način, da bo vaš lik varen, ko ga ne boste nadzorovali. Paladini se znajo zaščititi in preseliti domov, lovci lahko hlinijo smrt, magi se znajo teleportirati, tatovi in nočni vilinci pa obvladajo tihotapljenje.

3 Na ribolov

V službi se je tvegano bojevati, je pa zato ribarjenje idealen način za občasen zaslužek. To početje ne zahteva le minimalne pozornosti, temveč je tudi popolnoma varno, tako da lahko mimo ponovno zaženete računalnik, če se kdo sprehodi mimo. Poskrbite, da boste še zamomljali kaj o nestabilnosti Windows.

4 Optična prevara

Res drzni (ali resno zasvojeni) pa lahko tudi navadite svoje sodelavce na slike iz *Warcrafta* na vašem zaslonu, in sicer tako, da uporabite slike iz igre za namizje. Če vas kdo ulovi med igranjem, samo mimo sedite in animacijo v ozadju pripišite lepim učinkom Active Desktopa.

GLOBALNI ČLOVEK

Tuje vtičnice

V V načrtu imam potovanje po ZDA in Karibih. Rad bi kupil notesnik, s katerim bi lahko internet uporabljal tudi tam, in sicer s klicno povezavo. Ali so notesniki primerno opremljeni za kaj takega? Ali naj pričakujem kakšne težave, če bom notesnik kupil pri nas? Ali so modemi v notesnikih primerni za uporabo v vseh državah ali pa so takšne razlike v napetosti telefonskih linij, da ga bom samo uničil? Prosim za nasvet.

AMIR

O Za potovanje boš potreboval komplet adapterjev, v katerih so pretvorniki za napajanje in modeme za različne vtičnice, ki jih boš našel v večini civiliziranih in relativno civiliziranih

korak naprej, tako da je danes SATA že popolnoma običajen. Če nameravate nadgraditi računalnik z osnovno ploščo z Intelovim naborom, vedite, da boste morali kupiti tudi nov disk, saj imajo Intelovi nabori samo en krmilnik IDE (za podporo za CD-ROM-e). Razlika v zmogljivostih med vodiloma SATA in IDE pri običajnem delu sicer ni vidna, a gre vseeno za precejšen korak naprej. Intelove taktike sicer ne odobravamo, a vam vseeno priporočamo, da zamenjate trdi disk.

Pomnilnik tudi ubira svojo pot naprej. Intelov DDR2-667 že kaže znaten poskok v zmogljivostih v primerjavi z najhitrejšimi primerki DDR400, tako da je Intel končno prišel do točke, ko bo lahko standard premaknil naprej. AMD prav tako razvija procesorje AM2 s podporo za DDR2, kar bo še dodatno pripomoglo k napredku. Če trenutno želite sistem nadgraditi na AMD-jevo platformo Athlon 64, pa je DDR400 hiter pomnilnik, poceni je, pa še vsepovsod ga lahko kupite.

Edini standard, katerega zaenkrat konkurenca še ne ogroža, je PCI. PCI Express je sicer znatno hitrejši od predhodnika, a je na trgu izjemno malo kartic (z izjemno grafičnih), ki bi izkoriščale ta standard. Razen Terratecove digitalne TV kartice se ne moremo spomniti prav nobene razširitvene kartice na vodilu PCI Express. Stanje se lahko hitro spremeni, vprašanje pa je, kaj vse bi še dodali na osnovne plošče, ki imajo že zdaj cel kup možnosti?

"AGP se poslavlja, marsikoga pa bo presenetilo, kako hitro in v kakšnem obsegu ga je zamenjalo vodilo PCI Express"

DOMINACIJA

Najbolj pogoste razširitvene kartice, ki imajo še vedno svoje mesto v računalnikih, so zvočne kartice. Mnogi trdijo, da integrirane zvočne kartice nimajo za burek v primerjavi s samostojnimi karticami, a se je tudi na tem področju ogromno spremenilo – hej, ena osnovna plošča na tem supertestu ima celo Creativov 24-bitni čip Sound Blaster Live.

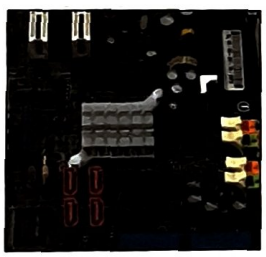
nVidiin uspeh na AMD-jevih platformah je zasenčil vse ostale proizvajalce naborov, tako da bodo VIA, SiS, ULI in ATI morali pojesti še kar nekaj žgancev, da bodo dosegli nVidiine nabore. To je bil precejšen šok za industrijo, še posebej za AMD-jevega nekdanjega partnerja, podjetje VIA, ki na trgu le še životari, sploh od spora z Intelom.

Še bolj presenetljivo je nVidiino pajdašenje z Intelom. Razlog za to pa so Intelova dejanja in ne gre za načrten napad na trg. Intel je leta 2005 predstavil nabora 915 in 925 (slednji je bil namenjen računalniškim navdušencem). Intelovi dvojedrni procesorji so s seboj prinesli še dva nabora, saj prejšnja nista podpirala novih procesorjev. 945 in 955 se lahko kosata z Nvidiinim naborom nForce Intel Edition, a sta še vedno v zaostanku na pomembnem področju – nimata podpore za SLI.

Intelov novi nabor 975 bi moral pomeniti konec za nVidiin monopol (istočasno podpira celo CrossFire), nVidia pa ne popušča in še vedno dela nabore, ki podpirajo samo SLI. To bi se naj konec letošnjega leta spremenilo, zaenkrat pa boste še vedno potrebovali ploščo z nForce4, če boste želeli sestaviti sistem z dvema nVidiinima grafičnima karticama. Ne glede na to, katera platforma vam je najbolj všeč, pa si oglejte primerjavo desetih osnovnih plošč in preberite, kako so se pomembne komponente spremenile v zadnjem letu dni. Želimo vam vso srečo pri sestavljanju morilskega igralnega stroja.

KAKO SMO TESTIRALI

Pri izbiri osnovne plošče niso pomembne samo lastnosti, cena in zmogljivost; pomembna je kombinacija vsega trojega



Lastnosti

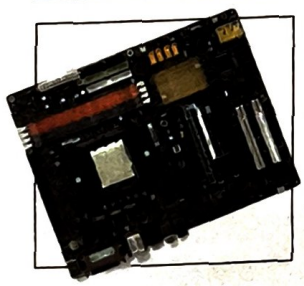
Za testiranje plošč s podnožjem 939 smo izbrali cenovno najugodnejši model elegantnega dvojedrnega procesorja, Athlon 63 3800+. Za plošče s podnožjem 775 pa smo se odločili za Pentium 4 3,8GHz, Intelov hudo hitri dvojedrni procesor. Zmogljivosti so presenetljivo podobne, kljub temu, da je Pentium 4 skoraj dvakrat dražji.

Zmogljivosti

Doom 3 in *Far Cry* sta seveda glavna predstavnika testnih programov, pridružili pa smo jima še *3DMark03* in *05* – kjer je bilo mogoče, smo testirali z eno grafično kartico in v SLI. Uporabili smo še sintetične teste *PCMark* in *Sandra* za testiranje posamičnih komponent. Za konec je Windows Media Encoder pokazal, kako hitre so osnovne plošče pri kodiranju videa.

Navijanje

Ugotavljali smo tudi, kako se plošče obnesejo pri navijanju. Vse testirane plošče omogočajo kar nekaj navijanja kar prek BIOS-a, večina pa podpira tudi dinamično navijanje, odvisno od temperature sistema. Pri tem je hlajenje seveda izjemno pomembno, posebej zato, ker se veliko proizvajalcev ne odloča več za aktivno hlajenje.



Vrednost za denar

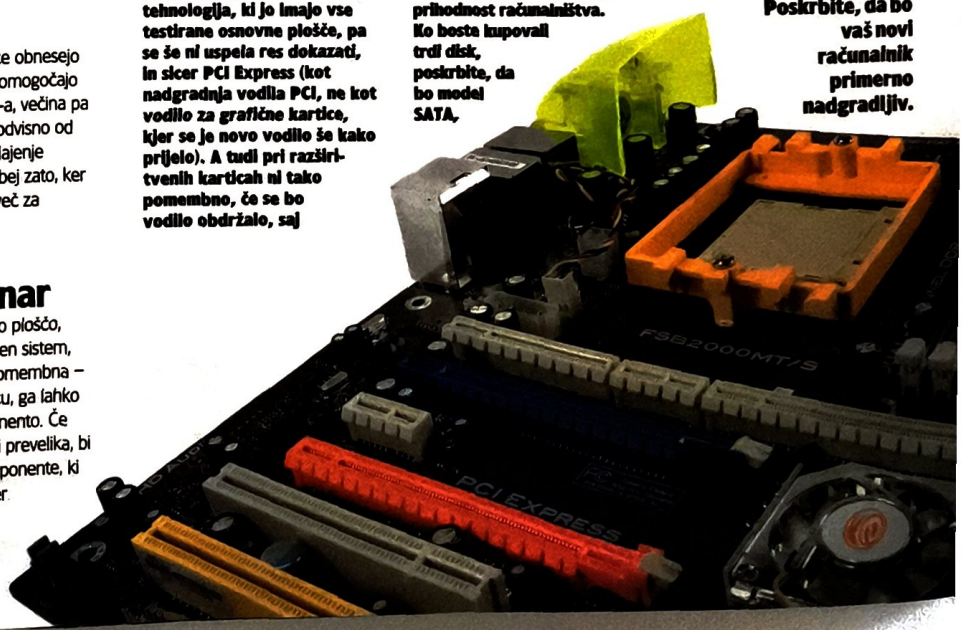
Če nameravate nadgraditi osnovno ploščo, potem verjetno nadgrajujete celoten sistem, kar pomeni, da je cena izjemno pomembna – če prihranite denar na enem koncu, ga lahko zapravite za kakšno drugo komponento. Če razlika med osnovnimi ploščami ni prevelika, bi lahko denar bolje zapravili za komponente, ki bodo bolj vplivale na delovanje iger.

Strumno nadgrajevanje

Bi radi izboljšali vse dele računalnika? Bodite previdni...

Z novo osnovno ploščo lahko računalnik popeljete v novo leto in si zagotovite, da bo še kar nekaj časa nadgradljiv. Težava je v tem, da je nemogoče napovedovati prihodnost in ugotavljati, katere tehnologije bodo preživele in katere se bodo pridružile RDRAM-u na velikanskem smetišču nerodnih napak. Na srečo obstaja samo ena nova tehnologija, ki jo imajo vse testirane osnovne plošče, pa se še ni uspela res dokazati, in sicer PCI Express (kot nadgradnja vodila PCI, ne kot vodilo za grafične kartice, kjer se je novo vodilo še kako prijelo). A tudi pri razširitvenih karticah ni tako pomembno, če se bo vodilo obdržalo, saj imajo vse osnovne plošče, ki smo jih testirali, tudi vodila PCI, tako da prenos zvočne kartice iz starega računalnika ne bo problem.

Na prihodnje nadgradnje pa vseeno ne pozabite, če boste poleg osnovne plošče kupovali še dodatno opremo. Priporočamo vam nakup dvojedrnega procesorja, saj smo prepričani, da je v njih prihodnost računalništva. Ko boste kupovali trdi disk, poskrbite, da bo model SATA, grafična kartica pa mora biti seveda na vodilu PCI Express, če jo boste sploh želeli vgraditi. Pomnilnik je nekoliko težavnejši, priporočamo pa vam, da izberete najhitrejšega možnega za vašo novo platformo, pa boste imeli vsaj nekaj časa mir.



Poskrbite, da bo vaš novi računalnik primerno nadgradljiv.

MSI RS480M2-IL

Cena Ok. 23.000 SIT (92,64€) Na spletu msicomputer.co.uk

Nvidia ni edino podjetje, ki izdeluje nabore za Athlone 64, vseeno pa postavlja standarde in pri tem izpodriva tekmece, kot sta VIA in SiS. Presenetljivo je, da ima edina osnovna plošča s podnožjem 939 na tem testu, ki se ne zanaša na nForce, nabor največjega nVidiinega tekmeca, ATI. Mogoče pa to vseeno ni tako presenetljivo...

Ta osnovna plošča micro-ATX ima integrirano grafično kartico, ima pa tudi standardno režo PCI Express X16 za vse, ki bi želeli vgraditi pošteno grafično kartico. Ker gre za izjemno majhno ploščo, je ta primerna za vgradnjo v manjše sisteme, čeprav zaradi pomanjkanja prostora ne ponuja toliko možnosti kot klasični modeli ATX. So pa na plošči vse komponente, ki so potrebne, vključno s podporo za najnovejši pomnilnik in procesorje, krmilnikom SATA in vrati FireWire, ni pa gigabitne mrežne kartice.

Kljub nizki ceni pa zmogljivostno ni med najboljšimi. Umestila se je bolj na dno tabele, saj se v nekaterih pomembnejših testih ni najbolje odrezala, vseeno pa ne zaostaja veliko. Kljub nVidiini prevladi na trgu naborov pa razlog za nižje rezultate ni nerodna tehnološka izvedba, temveč preprosto pomanjkanje marketinških mišic.

Žal pa za to MSI-jevo ploščo ni vse rožnato. Ta plošča z ATI-jevim naborom spada v skupino redkih plošč na supertestu, ki so se med testiranjem sesule, kar je naredila kar nekajkrat. Običajna reakcija na *takšno poredno*st je *običajno nadgradnja* BIOS-a ali namestitev novih gonilnikov, kar pa smo že tako ali tako naredili, da smo na ploščo sploh lahko namestili procesor Athlon 64 3800+.

MS-7093 torej ni dovolj hitra, da bi se lahko kosala s konkurenti z nVidiinimi nabori, res pa je tudi, da ATI-jev nabor RS480 *ne zaostaja veliko, zato* seveda računamo, da bodo naslednje generacije naborov uspešnejše. Največja prednost te osnovne plošče je seveda cena, zato nam je tudi Gigabytova le nekoliko dražja plošča veliko bolj všeč.

PODROBNOSTI

Podprti procesorji
AMD Athlon 64, X2, FX

Nabor
ATI RS480 + SB400

Pomnilnik
Dvokanalni DDR400

Grafični vmesnik
PCI Express x 16

Razširitvene reže **3 x PCI**

TESTI

PCMark05 **4,391**

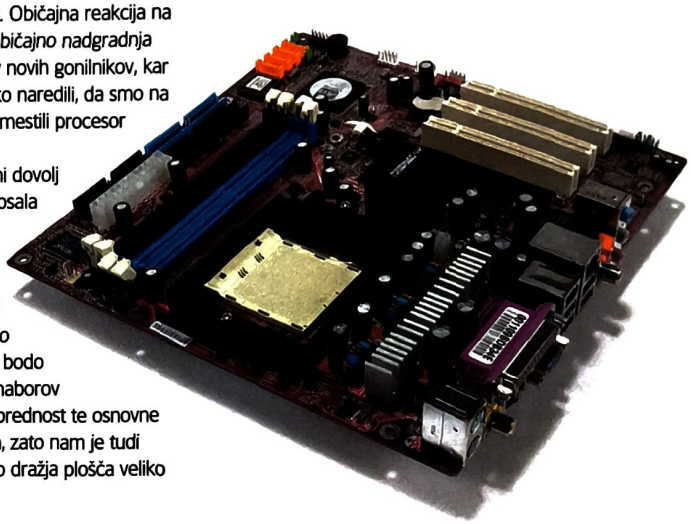
3DMark05 **2,202**

Doom 3 **108.4fps**

Far Cry 1.33 **60.59fps**

Windows Media Encoder **2min49s**

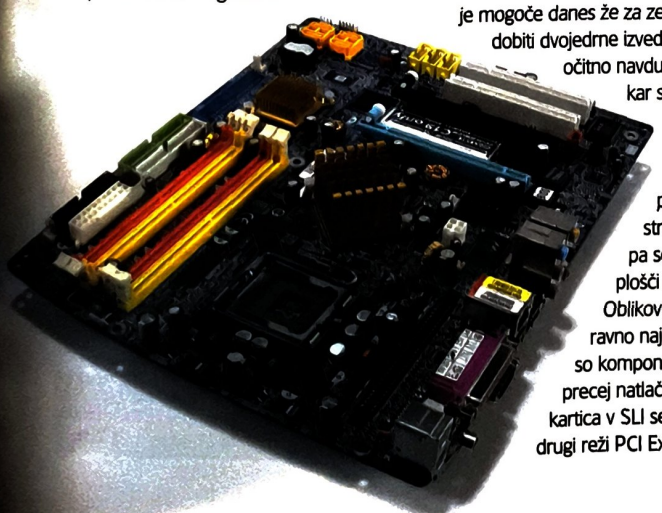
72% **PCF pravi...** "Majhna plošča in nizka cena, a ne ravno impresivne zmogljivosti in možnosti."



Gigabyte GA-K8-SLI Pro

Cena Ok. 28.000 SIT (111,63€) Na spletu www.gbt-tech.co.uk

Gigabyte je eden vodilnih proizvajalcev osnovnih plošč, zato smo veselo pozdravili agresivno postavljanje cen za starejše modele. Sodeč po K8-SLI Pro nizka cena ne pomeni, da boste pri *nakupu te plošče prikrajšani za zmogljivosti* ali možnosti. Plošča namreč dokazuje, da je mogoče za malo denarja in majcene kompromise dobiti ogromno.



Kot pove že ime, je na plošči nVidiin nabor nForce4 SLI, ki ponuja danes že skoraj nujen SLI za vse, ki želijo sestaviti računalnik z Intelovim procesorjem. Nabor na ne podpira Intelovega cenovno najugodnejšega dvojedrnega procesorja Pentium D 820 (vsi ostali procesorji pa so podprti). Zaradi nekaj zmede med razvojem nabora plošča podpira samo enojedrne procesorje, kar je škoda, saj je mogoče danes *že za zelo solidno ceno* dobiti dvojedrne izvedbe. Pri Gigabytu so očitno navdušeni nad barvami, kar seveda pomeni, da bodo nad ploščo navdušeni vsi, ki imajo ohišja s prozornimi stranicami, istočasno pa se je na tako pisani plošči laže znajti. Oblikovna zasnova pa ni ravno najbolj posrečena, ker so komponente na plošči precej natlačene. Sekundarna kartica v SLI se tišči ob kartico v drugi reži PCI Express, tako da je dostop precej težaven. Tudi sponke za grafične kartice so nekoliko nerodne, še posebej ob vgradnji grafične kartice, ki zavzame dve reži.

Zmogljivosti z eno in dvema karticama so dobre, a ne ravno pretresljive. Podobno kot model za AMD-jeve procesorje, tudi ta plošča računa na nizko ceno, saj je skoraj za polovico cenejša od Intelovih osnovnih plošč. Podpora za hitrejši standard FireWire nas je presenetila, 3,0GB/s SATA RAID 5 pa je prav tako odličen dodatek. Možnosti za navijanje niso tako impresivne, zato si raje omislite kak drug model, če upate, da boste svoj računalnik pospeševali na tak način.

PODROBNOSTI

Podprti procesorji
Intel Pentium 4, Pentium D

Nabor **nVidia nForce 4 SLI Intel Edition**

Pomnilnik **Dvokanalni DDR2-667/533**

Grafični vmesnik
2 x PCI Express x 16

Razširitvene reže
3 x PCI, 2 x PCIe X1

TESTI

PCMark05 **4,545**

3DMark05 **3,872**

Doom 3 **102.0fps**

Far Cry 1.33 **64.09fps**

Windows Media Encoder **3min47s**

Vredno ogleda PCFormat

87% **PCF pravi...** "Odlična vrednost za ceno za Intelove procesorje, a samo s pravim procesorjem."

Asus P5N32-SLI Deluxe

Cena 57.900 SIT (241,28€) Na spletu www.asus.com

Dellova odločitev, da bodo v računalnikih X600 uporabili nVidiin nabor SLI, ni bila kar tako, saj je šlo za prve Dellove računalnike, ki niso imeli plošč z Intelovimi nabori. Prehod na dvoje zmogljivosti x16 v načinu SLI so vsekakor mnoge prepričale v nakup, a je šlo bolj za marketinško zvito potezo kot za dejansko izboljšanje zmogljivosti. Tudi pri Asusu so se za najnovejšo serijo osnovnih plošč Delux odločili za ta nabor. Nas je seveda zanimalo, če so s tem upravičili tudi visoko ceno.

Za začetek naj povemo, da smo imeli s to ploščo podobne težave kot z modelom za AMD-jeve procesorje: občasno se ni hotela zagnati, ko smo spremenili grafični podsistem v SLI pa se je sesula med nalaganjem Windows. Ko se je končno umirila (vsaj ni nobene kartice, ki bi jo bilo treba obračati), nas pa ni navdušila, ker smo od sistema z dvema karticama pričakovali znatno več.

Ko smo premostili težave, smo ugotovili, da ima plošča ogromno prednosti: dve gigabitni mrežni kartici, dva krmilnika RAID in cela vrsta možnosti, zaradi katerih je plošča izjemno prijazna za navijanje. Podpira seveda vse Intelove procesorje 775, vključno s Pentiumom D820, in seveda pomnilnik DDR2 667MHz in 533MHz, celo do mitičnih 16GB.

Tudi ta osnovna plošča je brez ventilatorjev. Pri Asusu so podnožje za procesor obkrožili s serijo cevi za odvajanje toplote in hladilnikov, ki so povezani s severnim in južnim mostom. Ti so na srečo precej nizki, zato z nameščanjem hladilnika na procesor ni težav.

Največji problem te plošče (oziroma Intelov problem) je, da je AMD-jev Athlon 64 preprosto boljša izbira za igre (to se bo očitno kmalu spremenilo, a bomo na procesorje Conroe morali še malce počakati). Oglejte si samo rezultate v *Doom 3* – celo 3,8MHz Pentium 4, ki smo ga uporabili za testiranje, je dobrih 10 slik v sekundi počasnejši od AMD-jevega znatno cenejšega dvojedrnega procesorja 3800+.

PODROBNOSTI

Podprti procesorji
Intel Pentium 4, Pentium 4 EE, Pentium D, Pentium XE, Celeron D

Nabor
nVidia nForce4 SLI X16

Pomnilnik
Dvokanalni DDR2-667

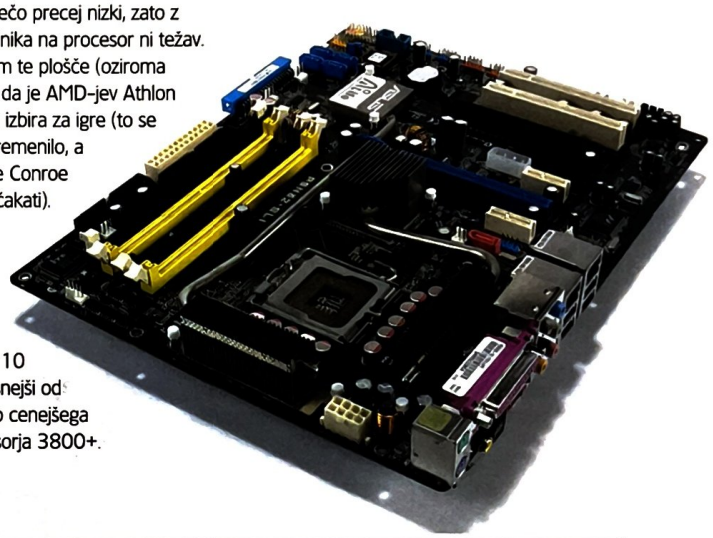
Grafični vmesnik
2 x PCI Express x 16

Razširitvene reže **2 x PCI, 2 x PCIe X1, 1 x PCIe x 4**

TESTI

PCMark05	**4.544**
3DMark05	**3.886**
Doom 3	**101,8fps**
Far Cry 1.33	**63,13fps**
Windows Media Encoder	**3min 45s**

66% **PCF pravi...** "Odlična zasnova in možnosti navijanja, a je težavna za nameščanje."



Gigabyte G1-Turbo

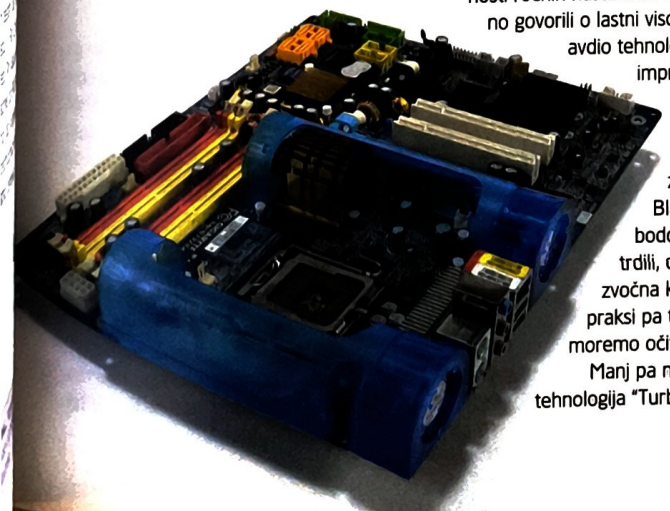
Cena Ok. 60.500 SIT (249,71€) Na spletu www.giga-byte.com

Novi Intelov nabor 975 je zasnovan kot najbolj vsestranski nabor pod soncem – v teoriji naj bi podpiral tako SLI, kot tudi CrossFire. Žal pa so nVidiini gonilniki za SLI zaenkrat omejeni samo na nabore nForce, CrossFire pa ima še vedno kar nekaj porodnih težav.

Po specifikacijah lahko postavimo kljukico ob vse pomembne zadeve, vključno s podporo za najnovejše Intelove procesorje (Presler, da ne bo pomote). Poleg dveh rež PCI-Express x16 (v načinu z dvema karticama delujeta v x8), sta na plošči še dve reži x4, ki sta združljivi tudi s karticami x1.

Plošča cilja na najbolj zahtevne igričarje med nami, zato je na voljo cela vrsta orodij, s katerimi je mogoče procesor kar najbolje izkoristiti, vključno z možnostjo neposrednega navijanja in celo serijo možnosti ročnih nastavitev. Pri Intelu so ogromno govorili o lastni visoko-kakovostni avdio tehnologiji, ki je sicer impresivna, a nas je vseeno veliko bolj navdušil Creativov 24-bitni zvočni čip Sound Blaster Live. Avdiofili bodo sicer še vedno trdili, da je samostojna zvočna kartica nujna, v praksi pa tej rešitvi ne moremo očitati prav ničesar. Manj pa nas je prepričala tehnologija "Turbojet". V bistvu gre za precej kompliciran ohišje za štiri navpično postavljene ventilatorje okoli procesorja in severnega mosta. Na ta način bi se naj izboljšal pretok zraka in hlajenje sistema, tako da je ideja odlična, a nas tolikšna količina gibljivih delov malce skrbi. Tudi zadnja stranica plošče je zreducirana le na peščico osnovnih priključkov, vse ostalo pa se je preselilo na PCI.

Gigabyte ponuja kar nekaj cenovno izjemno ugodnih plošč, a ta vsekakor ne spada v to skupino, saj je ena dražjih plošč na tem supertestu. G1-Turbo ima vsekakor potencial, saj potencialno podpira SLI in CrossFire; dokler se nVidia ne bo vključila v igro, pa gre za rešitev, ki jo bomo vsekakor budno spremljali, nakupa pa zaenkrat še ne priporočamo.



PODROBNOSTI

Podprti procesorji
Intel Pentium 4, Pentium 4 EE, Pentium D, Pentium XE, Celeron D

Nabor
Intel 975X + ICH7R

Pomnilnik
Dvokanalni DDR2-667

Grafični vmesnik
2 x PCI Express x16

Razširitvene reže
2 x PCI, 2 x 4

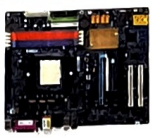
TESTI

PCMark05	**4.509**
3DMark05	**3.872**
Doom 3	**102fps**
Far Cry 1.33	**63,67fps**
Windows Media Encoder	**3min 42s**

74% **PCF pravi...** "Zanimiv koncept, ki pa še ni popolnoma realiziran."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vse podrobnosti na enem kupu

	Ok. 23.000 SIT MSI RS480M2-IL	Ok. 28.000 SIT Gigabyte GA-8N-SLI Pro	Ok. 29.000 SIT Gigabyte GA-K8N Pro-SLI	26.400 SIT Foxconn WinFast NF4SK8AA	45.900 SIT Foxconn NF4SLI7AA
	72%	87%	92%	87%	73%
					
PODPRTI PROCESORJI	AMD Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX	Intel Pentium 4, Pentium D	AMD Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX	AMD Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX	Intel Pentium 4, Pentium D
PODNOŽJE	939	775	939	939	775
SISTEMSKO VODILO	2,000/1,600 MT/s	1,066/800MHz	2,000/1,600 MT/s	2,000/1,600 MT/s	1,066/800MHz
NABOR	ATI RS480 + SB400	NVIDIA NFORCE4 SLI Intel Edition	NVIDIA NFORCE4 SLI	NVIDIA NFORCE4 SLI	NVIDIA NFORCE4 SLI Intel Edition
POMNILNIK	Dvokanalni DDR400/333	4x Dvokanalni DDR2-667/533	Dvokanalni DDR400/333/266	Dvokanalni DDR400/333/266	Dvokanalni DDR2-667/533
NAJVEČ POMNILNIKA	4GB	8GB	4GB	4GB	4GB
OBLIKA	MicroATX	ATX	ATX	ATX	ATX
VMESNIKI ZA POGONE	2 x UDMA 133/100/66 + 4 x SATA	2 x UDMA 133/100/66 + 4 x SATA 3Gbps	2 x UDMA 133/100/66/33 + 4 x SATA 3GB/s	2 x UDMA 133/100/66 + 4 x SATA 3GB/s + 2 x SATA 3GB/s	2 x UDMA 133/100/66 + 4 x SATA 3GB/s + 2 x SATA 3GB/s
GRAFIČNI VMESNIK	1 x PCI Express x16	2 x PCI Express x16 (2x PCIe x8)	2x PCI Express x16 (2 x PCIe x8)	2x PCI Express x16 (2 x PCIe x8)	2 x PCI Express x16 (2x PCIe x8)
USB, IEEE1394	4, 0	6, 2 x IEEE1394b	8, 2x IEEE1394b + 1x IEEE1394a	6, 2x IEEE1394a	6, 1x IEEE1394b, 2x IEEE1394a
ZVOČNI ČIP	RealTek ALC658C AC'97 5.1	RealTek ALC850 AC'97 7.1	RealTek ALC850 AC'97 7.1	RealTek ALC850 AC'97 7.1	RealTek ALC850 AC'97 7.1
OMREŽJE	1x 10/100 Ethernet	1x Gigabit Ethernet	1x Gigabit Ethernet	2x Gigabit Ethernet	2x Gigabit Ethernet
BIOS	4MB Flash ROM, Award BIOS	2x 4MB Flash ROM, Award BIOS	2x 4MB Flash ROM, Award BIOS	4MB Flash ROM, Award BIOS	4MB Flash ROM, Award BIOS
TESTI					
SANDRA CPU (INT)	17.862	11.154	18.080	18.082	11.107
SANDRA MEMORY (FLOAT)	5.088	4.786	4.536	4.530	4.776
PCMark05 SKUPNO	4.391	4.545	4.453	4.448	4.542
PCMARK05 (CPU)	4.060	4.852	4.084	4.094	4.866
3DMARK03 (6600GT)	8.811	9.440	8.845	8.850	9.430
3DMARK05 (6600GT)	2.202	3.872	3.761	3.762	3.880
Doom 3	108,4	102	110,8	109,6	102,3
Far Cry 1.33	60,59	64,09	63,09	62,86	64,11

*Cene so samo okvirne

PCF Razsodba

Predstavili smo vam vse tekmece – kateri je najboljši?

V tem supertestu smo dobili zelo zanimive rezultate. Pričakovali smo namreč, da bomo najbolj navdušeni nad najdražjimi modeli, za katere smo bili prepričani, da bodo blesteli po možnostih in zmogljivostih. Realnost pa je taka, da se rezultati testov na račun nVidie le malenkostno razlikujejo. Razlika med različnimi rešitvami je minimalna. Vsak test smo večkrat pognali in izračunali povprečne rezultate, a so razlike še vedno malenkostne.

Najbolj smo bili navdušeni nad osnovnimi ploščami za AMD-jeve procesorje z izvirnimi nabori nForce4, ki je končno dozorel, cene pa so na račun izvedb x16 zelo padle. Zmogljivosti novega nabora nas trenutno namreč niso prepričale. Mogoče bodo vidne z novimi izdajami gonilnikov, a trenutno še ni računalniških iger, ki bi ga popolnoma izkoriščale.

Osnovne plošče za Intelove procesorje so veliko bolj zanimive, a je nakup znatno bolj kompliciran. Nobena skrivnost ni, da se Intelovi načrti za leto 2005 niso ravno uresničili, stanje pa bo najverjetneje spremenil samo Conroe, ki bi se naj kmalu pojavil na trgu. V tej

končno tudi v slovenščini!

OD 18. MAJA VSAK DRUGI ČETRTEK

DVD MESECA

The Chronicles Of Narnia: The Lion, The Witch & The Wardrobe

Regija 2 Buena Vista Home Entertainment

Središče serije fantazijskih romanov izpod peresa C.S. Lewisa je čarobna dežela Narnia, ki leži nekje med Bradavičarko in Srednjim svetom, naseljujejo pa jo najrazličnejša pravljična bitja, kot so favni, škrati, driade, čarovnice, kentavri in troli. Podobnosti med fantazijskim svetom Tolkiena (*Lord of the Rings*) in Lewisa so očitne, saj sta oba pisatelja poskušala v popularno kulturo znova vnesti elemente mitologije in magije, razlika pa je v njunem ciljnem občinstvu, saj je slednji svojo zgodbo namenil predvsem mlajšim bralcem. Njen dolgo pričakovani prenos na filmsko platno so pri studiu Disney zaupali režiserju Andrewu Adamsonu, ki nas je navdušil že z dvema animiranima filmoma o prijaznem ogru *Shreku*.

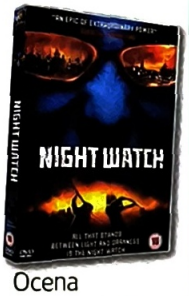
Zgodba – če je še niste uspeli prebrati – se glasi nekako tako: štirje otroci družine Pevensie pri igri skrivalnic naletijo na čarobni portal do dežele Narnie, ki se skriva v povsem navadni omari. Toda Narnia doživlja težke in nevarne čase: zlobna bela čarovnica (odlična Tilda Swinton) vlada deželi s trdo roko in jo več kot stoletje drži v primežu večne zime. Med številnimi govorečimi živalskimi vrstami in pravljičnimi bitji se počasi kuha upor, ki ga vodi mogočni in modri lev Aslan, starodavna prerokba pa napoveduje, da bo zlo čarovnico uspelo premagati le štirim človeškim otrokom. Sneg se prične kmalu taliti, na obzorju je vojna, mlada brata in sestri pa morajo sprejeti nekaj težkih odločitev....

The Chronicles of Narnia: The Witch, The Lion & The Wardrobe resda ne premore epske širine in globine *Lord of the Rings*, kljub temu pa ostaja očarljiva pravljica za vso družino. Vsem neučakanim pa zaupamo še, da je v pripravi že drugi del narnijske sage, *Princ Caspian*.

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪✪

Nočnoj dozor

Regija 2 20th Century Fox Home Entertainment



Hollywoodski poskusi, da bi na filmsko platno znova pripeljali svet nadnaravnega, so v večini primerov (spomnite se na *Van Helsing*, *Underworld* ali *The League of Extraordinary Gentlemen*) klavrno pogoreli, pogosto že zato, ker so bili njihovi junaki in sama zgodba zgolj sužnji posebnih učinkov in ne obratno. *Nočnoj Dozor* je nenavadna in tehnično dovršena pripoved o dveh rivalskih skupinah nadnaravnih bitij, ki živijo med ljudmi in ohranjajo red s tako imenovano Nočno in Dnevno stražo. Njihovo premirje pa zaradi preroke o človeku, ki bo spremenil tisočletno ravnovesje obeh sil in sprožil kataklizmično vojno, visi na tanki nitki...

Ambiciozni ruski odgovor na *The Matrix*, ki je v svoji domovini postal najbolj dobičkonosen film vseh časov in gladko pometel s *Spider-Man 2* ter *LOTR: Return of the King* je bistvu prvi del napovedane trilogije, ki si zaradi izvirnosti nedvomno zasluži vašo pozornost. Upamo le, da napovedana nadaljevanja ne bodo razbila naših pričakovanj, kot je to uspelo *The Matrix Reloaded* in *The Matrix Revolutions*...

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪✪

Corpse Bride

Regija 2 Warner Home Video

Victor (glas mu je posodil Johnny Depp) je osamljeni mladi mož, ki ga želijo starši zaradi lastnih interesov poročiti z Victorio (Emily Watson), hčerko obubožanih aristokratov. Ko mladenič na sprehodu v temnem gozdu vadi poročno zaobljubo, pa jo presliši razpadajoče truplo mlade, umorjene neveste (Helena Bonham Carter), ki vstane iz groba in navdušeno sprejme njegovo poročno ponudbo. Victor se naenkrat znajde v svetu mrtvih, ki je poln plešočih okostnjakov, jezikavih odrezanih glav in drugih zabavljačev, ki so navdušeni nad obiskovalcem, ki še zmeraj diha...

Temačna, gotska pravljica, posneta s tehniko mukotrpne stop-trik animacije je najnovejši izdelek Tima Burtona, ki stopa po stopinjah *The Nightmare Before Christmas* in *James and the Giant Peach*, ponuja pa zvrhano mero prave "nekrofilske" zabave, ki bo očarala vse, ki imate srčni utrip.

Ocena
Film ✪✪✪✪✪
Disk ✪✪✪✪✪

DVD Kotiček

La Marche De l'empereur

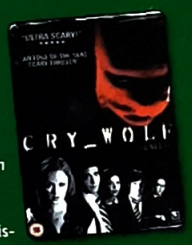
Regija 2

Da lahko neka živalska vrsta preživi v najbolj negostoljubnem okolju na Zemlji, je samo po sebi čudež narave. Kako ji to uspeva, pa je tema osupljivo lepega dokumentarca o cesarskem pingvinu, ki se vsako leto odpravi na dolgo in smrtno nevarno potovanje v notranjost Antarktike, da bi zagotovil preživetje lastne vrste. Za dokumentarec o živalski vrsti ponuja *La Marche de l'empereur* presenetljivo malo znanstvenih podrobnosti, namesto katerih prikaže ta skoraj samomorilski ritual kot svojevrstno "ljubezensko zgodbo", ki je bolj ganljiva in pristna od marsikatere "fast food" filmske romance.

✪✪✪✪✪

Cry Wolf

Regija 2



Cry Wolf je še ena v dolgi vrsti cenenih najstniških grozljivk tipa *Scream* in *Urban Legend*, ki vas skuša ujeti na limanice vse do klišejskega konca. Postavljena je v eno izmed tistih srednjih šol po vzoru *Dead Poets Society*, v katerih tudi hišniki vozijo porscheje, sledi pa skupini zdolgočasenih srednješolcev, ki si za zabavo izmislijo psihopatskega morilca in o njem prek interneta razširijo govorice. In ker lažnivci zmeraj dobijo po prstih, se njihova potegavščina kmalu sprevrže v najhujšo nočno moro... Kakšno, pa vam sploh ne povemo. Po ogledu tega zmazka nimamo več volje do pisanja.

✪✪✪✪✪

Jarhead

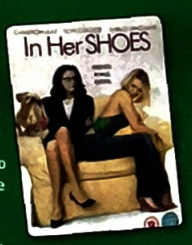
Regija 2

Vsi tisti, ki se vam ob besedni zvezi "vojni film" v očeh prižgejo iskrice, ob omembi *Black Hawk Down* ali *Platoon* pa od sreče zašibijo kolena, se v širokem loku izogníte *Jarhead*, ki ni nič drugega kot vojna različica *Čakajoč na Godota*. Edinstvena vizija vojne s stališča ameriškega vojaka Swofforda (Jake Gyllenhaal), ki nikoli ni dobil priložnosti, da bi izstrelil en sam strel, prikazuje, kaj se zgodi, če na sredo puščave vržeš skupino mladih vojakov, polnih testosterona in patriotizma, vojne akcije pa ni od nikoder...

✪✪✪✪✪

In Her Shoes

Regija 2



Rose (Toni Collette) in Maggie (Cameron Diaz) sta sestri, ki ne bi mogli biti bolj različni, tudi če bi poskušali. Maggie je kronično nezaposlena žurerka, Rose pa ambiciozna in odgovorna odvetnica, ki se bori s preveliko težo in goro kompleksov. Ko Maggie po svoji zadnji avanturi ostane brez službe in doma ter se preseli k sestri, je njun odnos postavljen na težko preizkušnjo. *In Her Shoes* bi lahko bila jokava melodrama na temo sestrske ljubezni in rivalstva, ki pa se ji zlasti zavoljo prepričljive igre Toni Collette in Shirley MacLaine uspe izogniti pastem pretirane sentimentalnosti in osladnosti.

✪✪✪✪✪

Spletnestrani

PRAKTIČNO SPLETNI IMENIK

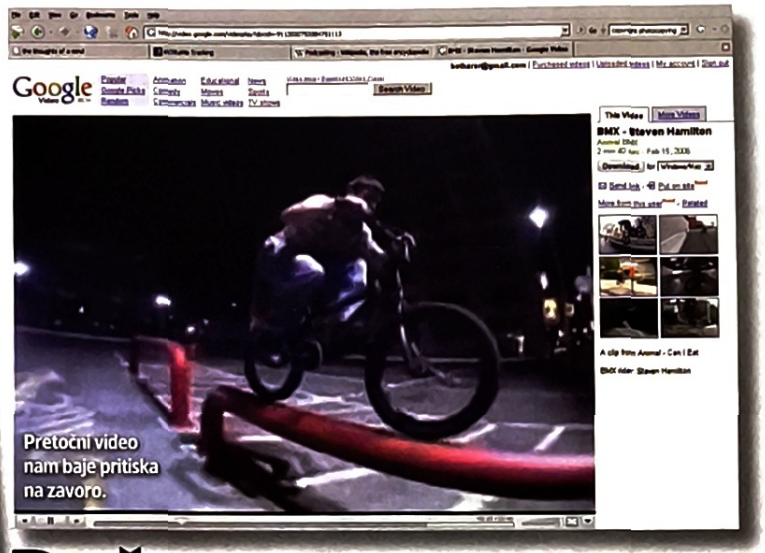
NAJBOLJŠE VIDEO STRANI

YouTube
www.youtube.com
YouTube omogoča popolnoma brezplačno nalaganje video posnetkov na internet, kjer si jih lahko ogleda kdorkoli, če le niso večji od 100MB. Na strani boste našli cel kup fascinantnih posnetkov iz življenja ljudi ter seveda tudi promocijske posnetke popularnih TV oddaj.

Google Video
video.google.com
Tekmec Applove popularne storitve za iPod, Google Video, ponuja pretočne video vsebine uporabnikov ali velikih založnikov (slednji za ogled zahtevajo minimalno plačilo). Ker gre za Google, vam za nalaganje seveda ne bodo zaračunali, pa tudi omejitev velikosti datotek ni.

IFC Media Lab
medialab.ifc.com
Media Lab, stran, ki jo je ustanovil Independent Film Channel, je namenjena predvsem neodvisnim filmarjem, ki lahko na strani objavljajo neodvisne kratke filme, istočasno pa je tudi internetna skupnost ljubiteljev filma.

ifilm
www.ifilm.com
Viacomov ifilm ponuja spletno storitev, kamor lahko video posnetke nalagajo posamezniki ali podjetja (plačani oglasni spoti). Vse skupaj je blazno smešno, ker MTV2, ki je v lasti Viacoma, uporablja YouTube.



Počasen proces

Izmenjava datotek počasi upočasnjuje internet – tako nas vsaj svarijo

Sodeč po izjavah največjih internetnih podjetij, bo snemanje videa z interneta – legalnega in nelegalnega – spravilo celoten internet na kolena.

Pri *PCFormatu* se še dobro spomnimo dni, ko smo si lahko točno nastavili uro glede na čas, ko se je celoten splet upočasnil, ko se je Los Angeles zbudil, zdaj pa so nam povedali, da se naj kar pripravimo na to, da se bo temni vek spet vrnil.

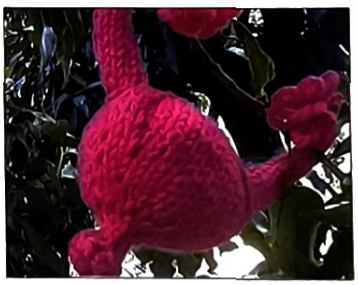
Po senatu ZDA se valja zakon, ki bi naj ponudnikom interneta omogočil, da prioritetno odprejo pipice svojim najboljšim odjemalcem (torej tistim, ki največ plačajo), da bi kompenzirali za količino podatkov, ki *se pretakajo po njihovih debelih pipicah.*

Senat je pod pritiskom dveh strani. Na eni strani so Yahoo!, eBay in Amazon, ki ne želijo plačati astronomsko visokih računov, na drugi strani pa so največji ameriški ponudniki interneta, Verizon, BellSouth in AT&T, ki trdijo, da so postavili internet, zato bi morali imeti pravico, da zanj zaračunavajo, kolikor jim je ljubo. Ti namreč trdijo, da se na vso moč trudijo reševati celo goro težav, ki jih imajo zaradi povečanih zahtev po pretočnem videu in izmenjavi video datotek.

Rožnato
COLOUR WWI PHOTOS
Ne zgodi se pogosto, da si objava na forumu zasluži omembo na teh straneh, a je ta resnično izjemna. Ta zbirka slik, objavljena na forumu World's Armed Forces Forum, je preprosto preveč ganljiva, da bi jo lahko spregledali.

Slike iz prve svetovne vojne so seveda vse črno-bele ali sepija, takšna monotona vizija okrutnih dogodkov pa je že vžgana v našo zavest. Pogled na barvne fotografije dogodkov tistega časa zato vzbuja zmedo, nejeverje in začudenje. Hej, svet je bil dejansko barven že takrat, ne glede na to, da se ta izjava zdi precej butasta.

Ni pa znano, če so objavljene slike digitalno pobarvane ali gre za dejanske Tournassoundove barvne fotografije – gre za tehnologijo, ki so jo med vojno imeli samo Francozi.
tinyurl.com/8h2ge



Volneni organi
KNITTY
"Človeška anatomija je sicer fascinantna, a ni vedno lepa." Tako vsaj trdi avtor volnene maternice. Pletenje očitno doživlja preporod, saj se po celi Evropi ustanavljajo klubi pletilj. Tako smo ugotovili, da v uredništvu nimamo pojma o tem, kaj je dejansko moderno.

Kot velja za vse, nad čemer se navdušujejo mladi, je tudi pletenje kmalu pokazalo svojo grdo plat. Ko boste videli člane tolp, kako besno pletejo na ulicah, boste vedeli, o čem govorimo.

Knitty je stran z zbirko vzorcev za pletenje vsega mogočega, od puloverjev do... no... maternic. Ko boste zase naslednjič pletli volneno maternico, ne pozabite, da je maternični vrat potrebno splesti prej kot jajcevode.
knitty.com/ISSUEwinter04/PATTwomb.html

Izjave za javnost
I LIKE DRAWING
V uredništvu imamo nadvse radi vse bolj prefinjene in inovativne oblike javne dekoracije (oziroma, kot bi nas radi prepričali "tisti zgoraj" – grafite). I Like Drawing je dom "tipa s peresom"

Ian Stevenson je tip, njegovo pero pa ga je popeljalo že na več koncev sveta. Ker je odkril, kako zabavno in zanimivo je pisanje na razne predmete, stene in praktično vse ostalo, kar se ne premika po lastni volji, si je prislužil že tudi razstave svojih del.

Ian sebe opisuje kot človeka "rojenega v Parizu, na lep poletni dan leta 1794, sredi Francoske revolucije", tako da smo prepričani, da je križanec med umetnikom in norcem, kar se odraža tudi v njegovem delu. Prometni znaki se z njegovo pomočjo začnejo smehljati, cele stene v pisarnah so porisane s človečki, vedno pa se najde tudi prostor za nasmejan obraz na bližnjem kandelabru.
www.ilikedrawing.co.uk

PROMETNI ZASTOJ

Če je verjeti raziskavam infrastrukturnega podjetja CacheLogic, 60% vsega trenutnega internetnega prometa sestavlja izmenjava datotek prek omrežij P2P, 60% te izmenjave pa so video datoteke. Storitve, kot so Google Video za pretočne video vsebine, Movielink, kjer je mogoče sneti

"Prvič po mnogih letih internet čuti posledice snemanja"

celovečerne filme in trenutno neverjetno popularen "vodcasting" (video programi prek RSS, ki emulirajo podacting), so gibljive slike vseh mogočnih vrst očitno najnovejša masovna obsesija.

Ponudniki pojasnjujejo, da bi morala podjetja, kot sta eBay in Google, plačati višjo ceno za prioritetne storitve, če želijo najhitrejše možne prenose. Ameriški senator Ron Wyden se je vključil v bitko, in sicer na strani tistih, ki jim takšna cenovna politika ne odgovarja, torej na stran podjetij, ki se borijo za tako imenovano "nevtralnost interneta". Wyden zavrača predlog ponudnikov na podlagi trditve, da so sami postavili internet, in trdi, da so bili potrošniki tisti, ki so financirali ustvarjanje trenutnega interneta, dvojna plačilna politika pa bi stroške prenesla prav na te potrošnike.

Medtem pa v Evropi veliko znanih ponudnikov že čuti posledice omejene pasovne širine. Ponudniki, kot sta PlusNet in Force 9, so bili pred kratkim že prisiljeni omejiti doslej neomejeno snemanje za aktivne uporabnike protokolov P2P in FTP, ki menda kršijo pravila "poštene rabe". Po Evropi in tudi pri nas postajajo povezave 20Mb/s in več vedno bolj razširjene, za prihajajoče mesece pa je napovedanih še več storitev IPTV, zato se upravičeno sprašujemo, če ne bo informacijska avtocesta doživela pravega prometnega zamaška. Bomo videli. PCF

Forum
Something Awful
Kljub temu, da gre za zlobno in smešno stran, ima SA enega najboljših forumov na internetu. Administratorji mu vladajo z železno roko, saj se lahko od udeležbe trajno poslovite že zaradi ene same majhne napakice, za ponoven dostop pa je potrebno plačati. Popolno!
forums.somethingawful.com

Dražbe

BAYRAIDER

Ker se moramo med delom nujno tudi zabavati, seveda brskamo po spletu, in bizarne prodaje na eBayu skoraj vsak dan poskrbijo za nekaj sekund zabave. Se še spomnite, ko je nekdo naprodaj ponudil Irak? "Novi lastnik bo ugotovil, da si je nakopal večjo odgovornost kot je pričakoval. Želim hitro prodati." Na dražbi je Irak dosegel ceno 10.000,000.000, preden so ponudbo sneli s strani. V tem je tudi problem – čudaške dražbe izginejo, še preden jih lahko najdete. Bayrider je blog, v katerem avtor poroča o takšnih nenavadnih ponudbah.

Darilni bon za McDonalds v vrednosti 50 dolarjev je dosegel ponudbo 52 dolarjev, dve beli dlaki iz Božičkove brade, čarobni brstični ohrovt in model naftne vrtine iz kartona, "skrbno izdelane iz kombinacije najkvalitetnejših rol toaletnega papirja, neuporabljene škatle od opekača in embalaže različnih kuhinjskih pripomočkov iz Ikee," pohitite, zaloge so omejene!
www.bayraider.tv

Avtorska patrulja

Pri *PCFormatu* menimo, da je čas, da se zoperstavimo nadzoru nad avtorskimi pravicami, ki kršijo naše pravice

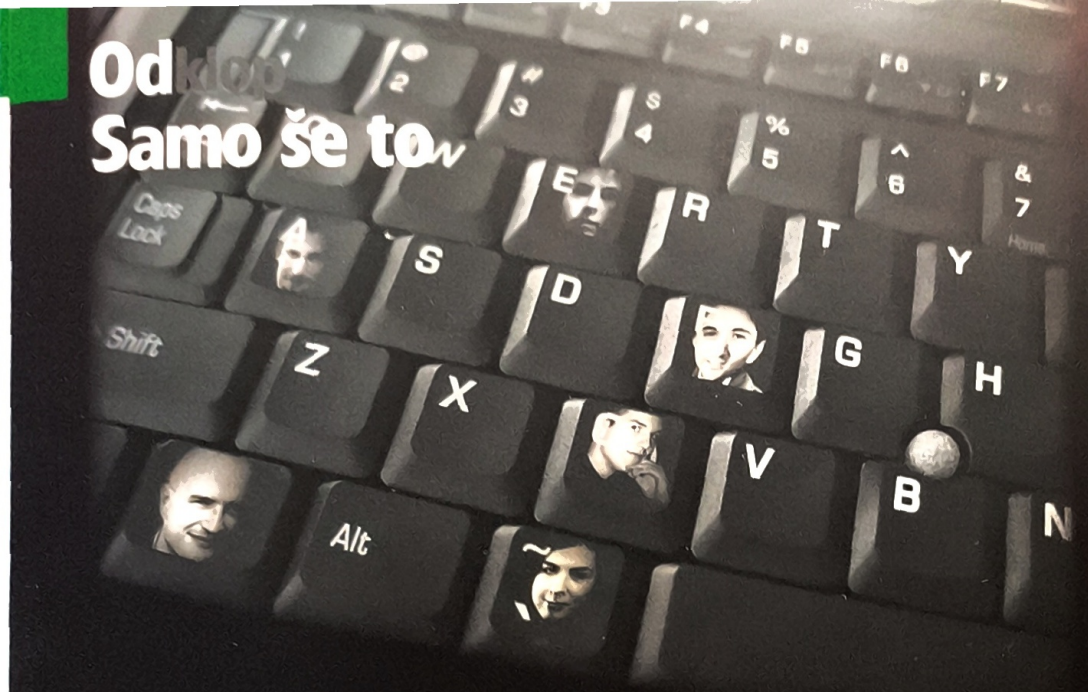
Obstaja razlog, da v tej kolumni spremljamo zaščito avtorskih pravic. Skrbi nas, da se bo izgubila med kriki še enega nedolžnega posameznika v zaporu, še ene po krivici obtožene družine, še ene izjave za javnost, v kateri so samo vezniki tisti, ki niso polresnica, v še eni objavi, da izmenjava datotek financira teroriste... To bi morali biti izjemni primeri, napake v sistemu, pa niso. Predstavljamo vam nekaj primerov, zaradi katerih bi se ljudje končno morali zbuditi.

Avstralske šole plačujejo 31 milijonov avstralskih dolarjev (skoraj štiri milijarde in pol tolarjev) letno za dovoljenje za uporabo fotokopirnih aparatov, pa če z njimi kaj kopirajo ali ne, državno sodišče pa se zdaj odloča, če naj jim zaračuna še za uporabo spletnih strani v izobraževalne namene. Če bo strošek še tako nizek, bo previsok za šole, rezultat pa bo seveda ta, da bodo izobraževalne ustanove preprosto poskrbele, da v šolah ne bo dostopa do spleta. Pričakujte, da se bo to počasi razširilo na cel svet.

Naslednja generacija DVD-jev ne bo podpirala možnosti za "omejeno kopiranje", ki jo obljubljajo nove tehnologije. V veliko primerih novi mediji sploh ne bodo uporabni. Moč mogulov iz Hollywooda je tolikšna, da Sony, Philips in drugi razmišljajo samo še o tem, kako bo nove medije sploh mogoče uporabljati. Ne Blu-ray ne HD-DVD ne bosta podpirala komponentnih video povezav ali grafičnih kartic brez izhoda DVI, tako da bo vaš leto dni star monitor kmalu popolnoma neuporaben, če boste na računalniku želeli gledati tudi filme [*To smo povedali že v 50. številki PCFormata, v prispevku o primerjavi tehnologij HD-DVD in Blu-ray. – Urednik*]. Kaj pa grafična kartica? Kupite novo. Zakaj? Ker vam bo Advanced Access Content System (AACS), zvarek hollywoodskih podjetij, ki se skrivajo za neznanimi imeni, preprečil dostop do dodatnih možnosti, za katere ste plačali. Tehnološka podjetja, ki so zagnala paniko zaradi teh, vedno močnejših velikanov, so torej zafrknila nič hudega sluteče uporabnike.

Trenutno je situacija popolnoma ušla vsakemu nadzoru, zato je čas, da dvignemo glas. Zaščita avtorskih pravic vam škoduje. Vsak dan. Če bi vas karkoli drugega stalo toliko denarja in bi vas tako omejevalo, bi kaj rekli in bi tudi kaj naredili. Zakaj ste zdaj torej kar tiho?

Slika Chris Garbutt



Tako to gre (2.del)...

Vse o nastajanju naše revije iz prve roke in na skrajno neresen način

Prejšnji mesec smo začeli z epsko sago Tako to gre, jo vili in pletli, dokler nam ni zmanjkalo prostora in smo morali del te nekoč gotovo ponarodele bajke pustiti za ta mesec. Brž kone se nam bo podobno pripetilo tudi ta mesec in bomo nadaljevali prihodnjega... in tako vse dokler na Zemljo ne pade 300 milijavžent ton težak meteor in reče: "Ups, ni bilo namerno." No, če bo sreča mila, se bo piscu tega teksta roka spotila in trudna padla vznak veliko pred tem nemilim dogodkom.

V prejšnjem članku iz te serije smo se posvečali predvsem našemu osebnemu tiranu, uredniku, ki iz kdo ve kakšnega nečloveškega razloga želi imeti vse članke napisane in oddane povsem pravočasno, kar je, kot vam je verjetno že jasno, v popolnem neskladju z ustrojem človeške miselnosti. Da o kršitvah ženevske konvencije sploh ne govorimo. Vsak dobro ve, da če se za neko stvar reče "do jutri potrebujem", v resnici misli "prihodnji teden, če se ti ljubi" Danes so prišli na vrsto pisci člankov. Kje dobijo ideje za svoje sestavke, kdo jih navdihuje in kdo jim zgolj diha za ovratnik?

Sprehod skozi pisarne in kukanje skozi ključavnico izda nekaj ključnih skrivnosti za odgovore na naša vprašanja, hkrati pa izpostavi naše oči določenim stvarem, ki jih nobene zenice nepokvarjenega človeka ne bi smeli uzreti. Tako smo na primer zalotili našega Gregorja, kako je na dveh računalnikih prek lokalnega omrežja igral *Call of Duty 2* sam proti sebi in delal čudne grimase, ko si je naluknjal lobanjo z razdalje pol kilometra. "Tega v resničnem življenju ne zmore noben šprinter," je rekel ta perverznež. Nima pa samo Gregor svojevrstnih psiholoških priprav na pisanje kar se da strokovno-zabavno-odštekanih tekstov. Tomaž B. prepeva partizanske pesmi, Tomaž K. stroji kože divjih veprov, ki jih je (vsaj tako trdi), ujel en dan prej, Jelena pa plete rumen šal, ki bo nekoč, ko bo presegel zadostno dolžino, pristal v Guinessovi knjigi rekordov kot najdaljši rumen šal, ki ga je spletla kakšna Jelena.

Kakorkoli že, pisce imamo pri nas, da pišejo. Pišejo tisto, kar jim naloži urednik. Vsak članek začne svoje pravo, materialno življenje s prvimi pritiski prstov pisca na tipkovnico. Nekateri hitreje prelivajo besede iz glave na zaslon in bijejo tipkovnico kot ponoreli, medtem ko si drugi vzamejo svoj čas in ne pozabijo izkoristiti pravice do "čikpavze" vsake pol ure. Večina člankov zahteva tudi določeno seznanitev pisca s temo, o kateri bo pisal. Nekatere tovrstne "raziskave" vključujejo celonočno igranje iger, druge preizkušanje, kako na glas je mogoče naviti zvočnike ali s kakšne višine lahko pade monitor LCD, preden se začnejo pojavljati tako imenovani mrtvi piksli. Ne, ni jim lahko, tem našim piscem... jim je pa fajn.

Ko je članek v vsej svoji veličini in dolžini varno spravljen na trdem disku avtorja, ga ta pošlje tekstov lačnemu uredniku. Ta izusti še kakšno pripombo, besno zahteva kakšen popravek, nato pa se vda dejstvu, da so pisci kup lenih zabušantov. Članek od tu naprej roma do lektorice. Na tem mestu bomo za te mesec končali, naslednjič pa nadaljevali v tej smeri. Ali pa povsem drugi. Bomo videli.

>> fwd >> fwd

Dovolj bo, RES, pravi Barbara

Glede na naravo revije, ki jo delamo, imamo pogosto opravka s kar nekaj starši in že velikokrat nam je kdo ponorel prek telefona, da "kvarimo" njihove otroke, ki na račun *PCFormata* od staršev zahtevajo igre, ki so zanje menda popolnoma neprimerne. Pred časom me je na ta račun bobniče pošteno poškodovala mama 13-letnega mulca (ki me je kasneje sam poklical, da bi se, kako ironično, opravičil v imenu svoje mame, in je bil otrok mega kul – Jaka, kapo dol), ki jo je "nategnil", da mu je kupila *Doom 3* in je komaj potem ugotovila (verjetno po kakšni reprizi *Oprah*), da je zaradi prejšnje inkarnacije te igre prišlo do streljanja v zloglasni koloradski šoli Columbine. Halo? A bomo končno nehali globalno zlorabljati omenjene katastrofe, samo zato, ker nimamo pojma?

Pogovor se je iz enosmernega kričanja čez čas prelevil v dokaj konstruktiven pogovor, na koncu katerega sem bila praktično označena za hudiča ir. razlog za vse hudo na svetu. Vas zanima, zakaj? Pretirano zaskrbljeni mami sem namreč pojasnila, da je ni znanstvene študije (in narejenih je bilo kar nekaj teh študij), ki bi kakorkoli dokazovala, da lahko računalniške igre negativno vplivajo na otroke. Ti namreč niso neumni (sploh pa ne pri trinajstih) in dobro poznajo razliko med računalniško igro in resničnostjo. Če ima človek vsa kolesca v glavi na pravem mestu, ne glede na to, koliko je star, ga bo le težko kaj iztirilo. Če je z njim kaj resno narobe, pa je lahko karkoli katalizator, da mu poči. Tudi to so dokazale znanstvene raziskave.

Sploh pa igre niso največji problem. Problem so sami starši. Večina jih je računalniško nepismenih, še več pa je takih, ki se sploh ne zanimajo, kaj počne njihov otrok, dokler ta česa resnega ne ušpiči oziroma dokler se mu ne zgodi kaj hudega. In če jim predlagaš, naj nadzorujejo svoje otroke, medtem ko so ti na računalniku, te gledajo kot tele v nova vrata in pojasnijo, da oni tega pač ne znajo. Potem je seveda cela štala, če slišijo predlog, naj se uporabe računalnika pač naučijo. Bog ne daj. Bi jih ubilo. Nimajo časa.

Nova generacija staršev je pretirano zaščitniška in odločno prelena, da bi se aktivno ukvarjala z vzgojo lastnih otrok. Vsem tem staršem bi rada povedala nekaj, kar je jasno že stoletja: vaši otroci so vaša odgovornost. To, kar počnejo, je odraz tistega, kar ste jih naučili sami, kar velja tudi za odnos do vas. Logično je, da jih želite zaščititi, a je zavijanje v vato popolnoma nesprejemljiva oblika zaščite, ker bodo mulci nesamostojni, brez lastne volje in hrbtenice in tako še veliko bolj ranljivi. Kupite mulcu strelsko igro in jo igrajte z njim. Stojte mu ob strani, ko bo na internetu našel kakšno "neprimerno" spletno stran, ki mu ne bo jasna. In kar je najpomembnejše – ne obnašajte se do otroka, kot da je majhen debilček. Otroci niso neumni, samo življenjske izkušnje jim manjkajo, te pa lahko posredno dobijo od vas, prek literature, televizije in računalnika. Vaša naloga je le, da mu pri dobivanju pomembnih življenjskih informacij stojite ob strani. Seveda se bo kdaj spotaknil in si pošteno razbil glavo, a namesto da zaženete vik in krik, raje poiščite razkužilo in obliž.

Pomladno osvežujoča ponudba!

www.pcplus.si
080 26 29
BREZPLAČEN KLIC

Vse izdelke lahko kupite pri pooblaščenih prodajalcih PCplus.

RICOH

Ricoh Caplio R30

5,13 Mpix tipalo
5,7x optični wide zoom
3,6x digitalni zoom
2,5" LCD zaslon s histogramom
makro 1 cm
skew - correction funkcija
Li-Ion baterija s polnilcem

64.900 SIT
270,82 EUR

Kodak

KODAK EasyShare V530

5 Mpix tipalo
3x optični zoom
4x digitalni zoom
Schneider Kreuznach C-Variogon leča
2,0" LCD zaslon
20 programov fotografiranja
Li-Ion baterija s polnilcem
podstavek za polnjenje/povezavo s PC-jem

64.900 SIT
270,82 EUR

Kodak

KODAK EasyShare P850

5.1 Mpix tipalo
12x optični zoom
3.3x digitalni zoom
stabilizacija slike
Schneider Kreuznach Variogon leča
2,5" LCD zaslon
16 programov fotografiranja
Li-Ion baterija s polnilcem
RAW zajem podatkov

109.900 SIT
458,60 EUR

MSI

MSI MEGA Book S262B-006NL

Intel Core Duo T3200 procesor z 1.6GHz
pomnilnik 512MB DDR
trdi disk 60GB
DVD Dual Layer zapisovalnik
12.1" WXGA glare zaslon
WLAN, **Bluetooth**, Firewire, **čitalnik kartic**
teža 2.0 kg
8 celična Li-Ion baterija
priloženi torbica in optična miška
Windows XP Home

329.900 SIT
1.376,64 EUR

MSI

MSI MEGA Book M630X-033YU

AMD Sempron 3100+ procesor
pomnilnik 512MB DDR
trdi disk 60GB
DVD Dual Layer zapisovalnik
15,4" WXGA zaslon
WLAN, Firewire
priloženi torbica in optična miška

179.900 SIT
750,71 EUR

MSI

MSI MEGA Book L710B-009YU

AMD Sempron 3100+ procesor
pomnilnik 1024MB DDR
trdi disk 80GB
DVD Dual Layer zapisovalnik
17" WXGA glare zaslon
WLAN, Firewire, **čitalnik kartic**
priloženi torbica in optična miška

269.900 SIT
1.126,27 EUR

PCplus ACTION

AMD Athlon64 3200+
pomnilnik 1024MB DDR2
trdi disk 250GB 8MB SATA
DVD+/-RW NEC ND4571
priložen NERO Express
nVidia 7600GS 256MB, PCI-E, HDTV
disketna enota
čitalec kartic
TV-tuner
350W PFC napajalnik Enermax

189.900 SIT
792,44 EUR

WIN Silence

Izjemno tiho delovanje samo 22dB v standby načinu!

Intel Celeron 3,0GHz
pomnilnik 512MB DDR2
trdi disk 80GB SATA
DVD+/-RW NEC ND4571
integrirana grafična kartica
zvočna kartica, Gbit LAN
tipkovnica, optična miška
priložena programska oprema:
MS Windows XP Professional
MS Office 2003 Basic

179.900 SIT
750,70 EUR

NEC projektor VT48

LCD tehnologija
ločljivost SVGA 800 x 600
do 1.600 x 1.200 z Accublend funkcijo
svetilnost 1600 ANSI lumnov
kontrast 600:1
velikost projekcije: od 53 - 762cm
Whisper Quiet do 25dB (ECO način)
zvočnik, daljinec, torbica
3 leta garancije

189.900 SIT
792,44 EUR

Cene so informativne, v SIT in že vsebujejo DDV, cena v EUR je zgolj informativne in je preračunana po tečaju 1 EUR=239,640 SIT. Slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo. Acord 92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

POOBLAŠČENI PRODAJALCI PCplus:
Avto-Izziv d.o.o., Vrhnika 01/75 02 113; **Harlem d.o.o.**, Novo Mesto 07/33 62 900; **Mreža d.o.o.**, Rogaška Slatina 03/81 90 030; **RTV Servis in trgovina d.o.o.**, Ravne na Koroškem 02/82 17 960; Sat-Com Marjan Seruga s.p., Ptuj 02/78 06 340; **Tech Trade Center d.o.o.**, Ljubljana 01/43 35 350; **RTV servis Tepeh**, Maribor 02/25 23 244; **Trgovina Conrad-Edicom**, Šentjur 03/49 12 550; Vegatop d.o.o., Slovenj Gradec 02/88 43 032; **Trgovine Janus Trade**, Celje 03/42 55 080, Jesenice 04/58 33 870, Kranj 04/20 15 850, Krško 07/48 80 890, Lesce 04/53 20 155, Murska Sobota 02/53 03 830, Ravne na Koroškem 02/87 50 190; **Lemi Computers**, Ljubljana 01/283 43 09; **Meler d.o.o.**, Pivka 05/75 70 160; **Melom d.o.o.**, Tržič 04/592 50 10; **BelBled d.o.o.**, Otočec 07/30 99 400; Eutronik, Brežice 05/971 01 01; **X-COM**, Velenje 03/897 03 33; **Epro d.o.o.**, Ljutomer 02/584 12 92; **Energodata**, Maribor 02/300 43 60; **Tripex**, Celje 03/541 00 00; **HardStore**, Celje 03/491 63 30; Intelsat, Lenart 02/720 01 30; www.pcplus.si :: brezplačen klic - 080 26 29